
掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.224
专题企划
食在游戏
吃货的游戏人生
研究中心
Persona Q 暗影迷宫 3DS
《胧村正》第三弹 DLC详尽研究 PSV
攻略透解
自由战争 PSV
太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险 3DS
妖怪手表2 元祖·本家 3DS
海贼王 无限世界 红 PSV
赠品
《蓝色雷霆闪电枪》海报

SWORD ART ONLINE SAO·P篇

虽然是游戏，但可不是闹着玩的！

7月好评发售中，特别组合版同步上市！

刀剑神域 013 Alicization Dividing 川原砾

SWORD ART ONLINE UW篇

刀剑神域 进击篇 002 川原砾

8月强势降临！



大陆惟一正版

各类精品任君选择

更多周边尽在天闻角川！ http://bbs.gztwkadokawa.com/












以游戏和游戏玩家为主角，展开“吃”
这个与日常生活息息相关的永恒话题


FREEDOM WARS
フリーダムウォーズ
系统详解
流程攻略
关键任务要点


与卖萌妖怪们再次踏上夏日大冒险！


世代交替的风口浪尖，新世界风波再起



封面用图：任天堂全明星大乱斗
封面设计：澄香



口袋光环 VOL.224

口袋光环地址:sp.ucg.cn
密码：hgo2558tmo



目录

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王SP》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

文 雷伊

掌机情报站

软件
SOFTWARE

《怪物猎人4 G》发售日确定，限定版、周边一个不少





▲《MH4G》限定版配置，附带的手办还算精致。

在7月11日举行的任天堂3DS直播会中，玩家们期待已久的狩猎大作强化版《怪物猎人4 G》终于宣布了发售日。本作将于今年10月11日发售，其中实体卡带版售价为5800日元、数字下载版售价为5546日元，以上价格均未含税。

作为Capcom的官方购物网站，eCapcom将会推出本作的限定版，售价为税前8990日元，其中除了包含卡带版的《怪物猎人4 G》游戏之外，还包含了4个手办，以及在eCapcom率先订购游戏所附赠的特典狩猫队吉祥物迷你挂绳一个（共有10种造型，随机挑选赠送其一）。4个手办分别身穿黑蚀龙套装和麒麟套装，其中两个为高约12厘米的猎人手办，而另外两个则是高约7厘米的随从猫手办。除此之外，随手办还附赠各种可拆卸的武器装备，以及可供更换的女性角色的脸模。而限定版中的4个手办，也可以不跟随限定版而单独购买，售价则为税前5800日元。

日本老牌周边厂商Hori，会在游戏发售同日推出其扩张用摇杆底座，会分别推出适应3DS LL和3DS主机的版本，售价均为税前2980日元。该摇杆底座正面印有本作中新怪物的Icon形象，而左上方则配置有摇杆，这样玩家就可以只用左手来进行移动和视点切换，以此来帮助玩家以较舒适简单的手势实现操作，即使面对G级任务中较高的操作要求也能顺利应对。与此同时，Hori也会在游戏发售当日推出3DS LL/3DS周边套件，其中3DS LL版税前2280日元、而3DS版税前则是2180日元，两者价格相差很小。周边套件中赠送的物品包括主机前盖保护壳、屏幕擦拭布以及挂绳一根。其中保护壳、擦拭布上都印有本作中的新怪物的Icon形象，而挂绳上则是印了该怪物的脚印。

Capcom本家则会推出以艾鲁猫为主题的3DS LL周边套件，售价为2500日元，仅有3DS LL版本。周边套件中包含了主机保护壳一个、主机保护贴纸一套（仅用于贴在主机内侧）以及





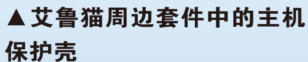
▲Hori推出的摇杆底座



▲Hori推出的套件中主机保护盖。

屏幕擦拭布一块。款式设计可爱，更符合女性和低龄玩家的喜好。此外，Capcon还会在主机发售同日推出两款小型收纳盒，售价同样为2500日元。说起收纳盒的造型，对系列有所了解的玩家一定会感到非常熟悉，因为其就是来源于配置在游戏营地中的配给品箱和纳品箱。该收纳盒长约18厘米、宽约12厘米，内部带有夹层，除了可以收纳卡带、小物件之外，也可以放下掌机、手机等移动设备。

而Capcom也会在今年9月25日，推出一款游戏系列10周年纪念长袖T恤，该T恤为黑色，正面印有"《怪物猎人》系列"历代的游戏封面，背面则印有系列历代的游戏标题。该T恤售价3300日元，分S/M/L/XL 四种尺码，在今年东京游戏展期间会于Capcom的购物区域先行销售。



▲艾鲁猫周边套件中的主机保护壳



▲造型独特的收纳盒。


▲系列10周年纪念长袖T恤。

软件 SOFTWARE

SEGA×初音威力非凡，全系列日本出货突破250万



7月2日，SEGA宣布其与电子歌姬"初音未来"的合作项目"SEGA feat.HATSUNE MIKU Project"（世嘉携手初音未来计划），截止到本日为止，在日本国内的出货数量（含下载版数量）已经突破了250万套大关。顾名思义，"世嘉携手初音未来计划"，指的是由Crypton Future Media推出的声音合成软件"初音未来"与日本游戏厂商SEGA联手打造的项目，经由SEGA之手，这位人气非凡的绿发萌妹子得以活灵活现地出现在玩家们的眼前，为玩家带来无数快乐。

系列由"《女歌手计划》系列"打头阵，最早于5年前的7月2日推出在PSP平台，而该系列发售至今，也已经陆续推出了7款作品。系列也没有在PS系平台上独美，2012年3月8日，3DS平台的《初音未来与未来之星 未来计划》推出，与"《女歌手计划》系列"不同的是，游戏中出现的初音，是以Good Smile Company推出的人气"粘土"玩偶为造型，再配上3DS的裸眼3D效果，效果非常独特，而3DS平台的"《未来计划》系列"也得以确立，至今也已经推出过两作。

趁此次SEGA的初音项目在诞生五周年之际在日本的累计出货量超过250万套，SEGA也将之前取得的成绩视为一个里程碑，并确立了系列未来将会进一步展开的方针。而SEGA也在游戏的官方Twitter上进行了五周年相关的纪念活动，募集玩家们对该系列的纪念短讯，而玩家们发出的纪念短讯，也会在系列的官方网站以及相关活动上介绍。

"世嘉携手初音未来计划"至今发售的作品

发售日	作品	平台
2009年7月2日发售	初音未来 女歌手计划	PSP
2010年7月29日发售	初音未来 女歌手计划 2nd	PSP
2011年11月10日发售	初音未来 女歌手计划 扩展版	PSP
2012年3月8日发售	初音未来与未来之星 未来计划	3DS
2012年8月30日发售	初音未来 女歌手计划 f	PSV
2013年3月7日发售	初音未来 女歌手计划 F	PS3
2013年11月28日发售	初音未来 未来计划2	3DS
2014年3月27日发售	初音未来 女歌手计划 F 2nd	PSV、PS3

7月3日

SEGA开始进行PSV版《锁链战记V》的优先登录预约，这样玩家在7月15日就可以率先登录体验游戏，并且获得优先登录赠送的特别角色SR强度的女作家海罗蒂娅（ヘロディア）。虽然PSV版和手机版一样是免费下载，不过游戏也将于今年9月11日推出收费的实体卡带版本，售价为3980日元。既然收费，其中自然包含了一些比较实惠的物品，比如可以免费获得SSR级角色罗宾（ロビン）和SR级角色伊奥（イオ）。此外，玩家还可获得10张抽卡券、以及用来回复行动力的体力果实5个。《锁链战记》是SEGA打造的卡牌加塔防RPG，去年在日本上市之后引起了极大的轰动，由盛大代理的中国版本也已经上线。



7月4日

SEGA专门制作手游的子公司SEGA Networks与日本另一家知名手游公司Gumi达成资本业务提携，此举的目的，是为了能够更好地帮助SEGA Networks推出的多款手游，在北美等英语圈、以及全球其他地区进行推广，首当其冲的是《锁链战记》，年内将在北美正式上线。SEGA Networks去年推出的手游《噗哟噗哟大冒险》，在日本的累计下载量已经超过1000万，而《锁链战记》更是畅销榜的常客。而GUMI的子公司Alim制作的《勇者前线》不仅在日本，在北美、欧洲、东南亚都取得了相当不错的成绩。通过这次合作，SEGA Network推出的产品，将会由GUMI在世界各地进行更好的推广，进一步扩大其事业版图。



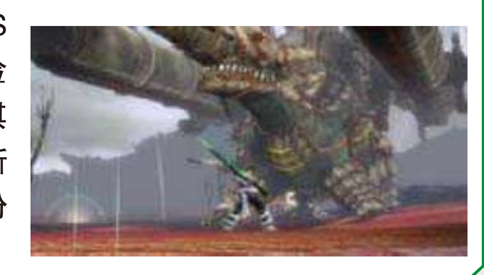
7月7日

Square Enix宣布，将于7月28日提供名为《勇气原点 免费畅玩版》（ブレイブリ–デフォルト たっぷり无料で游べる版）的游戏供玩家免费下载。顾名思义，这是知名RPG作品《勇者原点》的超厚道体验版，玩家可以免费玩到足足前面四章内容，而如果花2000日元购买升级包，则可以享受第五章以后的其他所有内容（包括剧情内容、日语语音、以及部分AR动画）。而原本在任天堂eShop中提供下载的《勇气原点 谨为续篇》数字版，则将于7月27日23点59分下架，同时改由《免费畅玩版》上架，相信SE此举也是为了让更多的新玩家好好体验游戏之后再做购买的决定。而游戏的实体卡带版本，也将于8月7日发售，售价不含税仅为2500日元。



7月10日

SEGA宣布，专门针对PSV推出的“《梦幻之星》系列”新作《梦幻之星 新星》将于8月份在PS Store上推出首个免费体验版。这次提供下载的将会是“战斗体验版”，玩家在该体验版中可以挑战超巨型BOSS敌人。虽说叫这个名字，但是玩家在体验版中不仅可以体验战斗模块，而且还可以率先领略本作故事的舞台“行星玛琪亚”的关卡氛围、以及角色们的帅气表现。《梦幻之星 新星》是SEGA继《梦幻之星 携带版》，相信会给掌机版的粉丝们带去更多的感动。



7月11日



在本日公开的任天堂3DS网络直播会中，一共介绍了5款即将发售的3DS游戏，均来自于第三方开发商。其中，来自BNGI的“《传说》系列”最新外传作品《世界传说Reve Unitia》将于10月23日发售，售价为5210日元；之前在Wii、Wii U平台先后发售的《勇者斗恶龙Ｘ》，也将于今年9月4日推出3DS版，售价为3800日元，这也是系列首次在3DS平台推出正统作品；《禁忌的玛古那》是由Mavelous推出的一款RPG新作，开发团队来自于原本的《魔法工场》，游戏模块包含了与同伴们联络感情的旅馆部分，以及能够体验独特战斗模块的战斗部分；而之前公布过的《最终幻想 探索者》也得以亮相，游戏将于今年冬季推出；再者就是前面已经介绍的《怪物猎人4 G》，将于今年10月11日再次掀起狩猎狂潮。

7月12日

SCE总裁安德鲁·豪斯在接受记者采访时，表达了自己对旗下掌机PSV的一些看法。安德鲁表示，在日本市场PSV已经可算作是一台3A级主机，其拥有独特的功能定位帮助其在日本市场站稳脚跟，但在其他地区情况则并不明朗。安德鲁认为，用PSV遥控游戏目前还处于早期阶段，还需要做进一步的探索认识，但现在确实已经有许多玩家开始使用并且看上去非常喜欢这项功能，他也寄望于玩家能够通过PSV来玩PS4游戏，来缓解PSV玩家们对大作的渴望。PSV游戏匮乏情况在欧美越来越严重，像《未知海域》这样的大作除了在发售初期之外就再难觅芳踪，前段时间索尼方面也表示已有一部分第一方PSV游戏在开发中。

7月16日



从本日开始至7月29日为期两周的时间内，SCEJA将对购买PS Plus全年使用权的用户给予优惠。在该期间内，PS Store中除了将出售原本的1月、3月、12月使用权之外，还会增加“12月+2月使用权”这一期间限定商品，售价则与原本的12个月使用权相同，这意味着玩家可以免费获得两个月的额外使用权。PS Plus是PS系主机的会员机制，每月会向玩家提供各种免费的游戏、主题等项目，除此之外，玩家还可以享受折扣、或者优先购买游戏的权限，而最新的PS4主机，玩家也必须加入PS Plus会员之后才能够进行在线对战功能，因此，PS Plus对于玩家来说，无疑是项非常实惠而且实用的会员机制。

7月17日



Gungho宣布，去年年底在日本发售的3DS平台转珠消除RPG《智龙迷城Z》，截止到本日在日本国内的累计出货量已经达到了150万套。《智龙迷城Z》的前作《智龙迷城》（iOS/Android）目前在日本的累计下载量已经突破了2900万大关，毫无疑问成为日本智能手机游戏的代名词，而其新作《智龙迷城W》也将于今年7月29日发布。作为系列首次推出的掌机版本，《智龙迷城Z》中加入了更多的剧情元素，增加了玩家在游戏中的代入感，此外还利用了3DS的通信功能加入了新的怪物交易等新功能。对于没有智能手机的低龄用户，本作的出现更是意义重大，相信这也是帮助其迅速普及的原因之一。

PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机TOP10销量榜

栏目主持：胧月

堪称暑期第一大作的《妖怪手表2》毫无悬念地拔得头筹，《自由战争》在PSV平台上焕发了狩猎元素的生机，累计三周的销量已达到25万，表现比预想得更好些。排名第三的是日本国民音乐游戏《太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险》，本作的RPG要素颇具耐玩度，收录曲目的时效性也愈发紧跟时代了。

软件销量（日本） 2014年7月7日～7月13日

1 妖怪手表2 元祖・本家
妖怪ウォッチ2 元祖・本家
■Level-5■RPG■2014年7月10日■4968日元
NEW 本周销量 128万1096套 累计销量 128万1096套 消化率：80%以上 3DS

有了前作铺垫，2代首周销量已是当之无愧的怪物级，相当于前作24倍的同时，也一举超过了前作的累计销量。难能可贵的是在本作发售后，《妖怪手表》依旧维持着不低的销量，两作间的联动功不可没。

2 自由战争
フリーダムウォーズ
■SCEJA■ACT■2014年6月26日■6264日元
NEW 本周销量 2万568套 累计销量 25万1029套 消化率：80%以上 PSV

3 太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险
太鼓の达人 どんとかつの时空大冒险
■BNGI■MUG■2014年6月26日■5119日元
NEW 本周销量 1万7921套 累计销量 10万8046套 消化率：60%以上 3DS

4 妖怪手表
妖怪ウォッチ
■Level-5■RPG■2013年7月11日■4800日元
NEW 本周销量 1万6883套 累计销量 117万7459套 消化率：80%以上 3DS

5 口袋妖怪艺术学院
ポケモンアートアカデミー
■Pokemon■ETC■2014年6月19日■3908日元
NEW 本周销量 8331套 累计销量 6万7073套 消化率：60%以上 3DS

6 口袋妖怪 X・Y
ポケットモンスター X・Y
■Pokemon■RPG■2013年10月12日■4800日元
↑ 本周销量 4189套 累计销量 440万2262套 消化率：80%以上 3DS

7 世界足球 胜利十一人2014 蓝色武士的挑战
ワールドサッカー ウイニングイレブン 2014 蒼き侍の挑战
■Konami■SPG■2014年5月22日■5119日元
NEW 本周销量 3687套 累计销量 6万562套 消化率：80%以上 3DS

8 怪物猎人4
モンスターハンター4
■Capcom■ACT■2013年9月14日■5990日元
— 本周销量 3632套 累计销量 349万1683套 消化率：80%以上 3DS

9 Persona Q 暗影迷宫
ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス
■Atlus■RPG■2014年6月5日■7538日元
↓ 本周销量 3148套 累计销量 24万2300套 消化率：80%以上 3DS

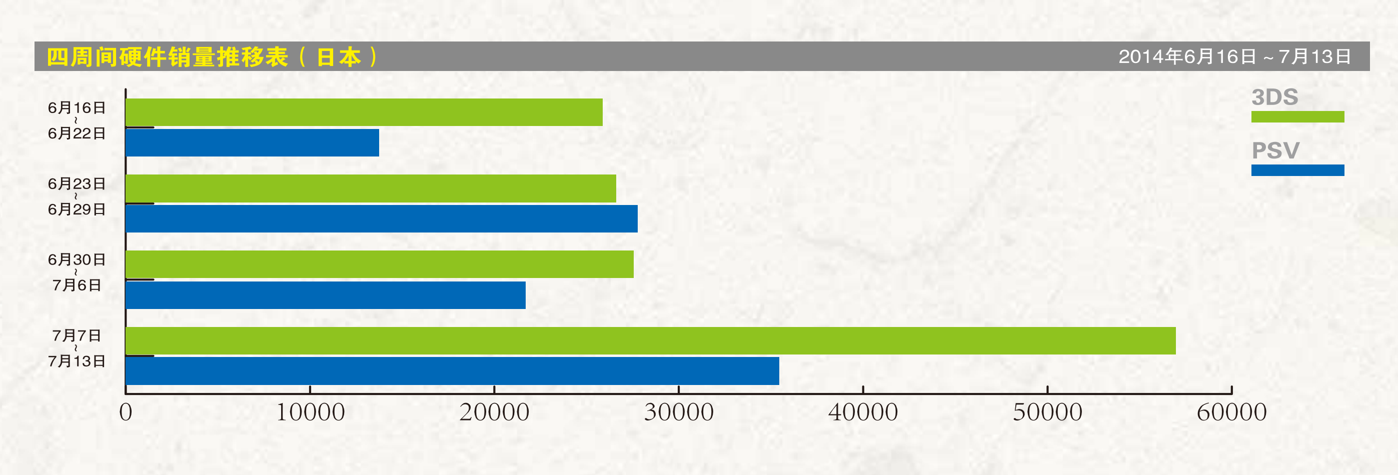
10 马里奥赛车7
マリオカート7
■Nintendo■RAC■2011年12月1日■4800日元
↓ 本周销量 3033套 累计销量 227万2812套 消化率：80%以上 3DS

硬件销量（日本） 2014年7月7日～7月13日

机种	周间销量	2014年销量
3DS	5万6973台	116万3695台
PSV	3万5438台	69万6855台

3DS累计销量 1585万7706台

PSV累计销量 297万1994台



软件销量（北美） 2014年6月29日～7月5日

排名	变化	中文名	英文名	厂商	类型	发售日	价格	本周销量	累计销量	平台
1	—	朋友聚会 新生活	Tomodachi Life	Nintendo	ETC	2014年6月6日	34.99美元	2万5228套	11万2405套	3DS
2	—	口袋妖怪 X・Y	Pokemon X/Y	Nintendo	RPG	2013年10月12日	39.99美元	1万9440套	357万4068套	3DS
3	—	星之卡比 三重华丽	Kirby: Triple Deluxe	Nintendo	ACT	2014年5月2日	34.99美元	1万2913套	17万6544套	3DS
4	↑	口袋妖怪 黑2・白2	Pokemon Black / White Version 2	Pokemon	RPG	2012年10月7日	34.99美元			NDS
5	NEW	驯龙高手2	How to Train Your Dragon 2	Little Orbit	A・AVG	2014年6月10日	29.99美元			3DS
6	↑	立体动物之森	Animal Crossing: New Leaf	Nintendo	ETC	2013年6月9日	34.99美元			3DS
7	↓	马里奥赛车7	Mario Kart 7	Nintendo	RAC	2011年12月4日	39.99美元			3DS
8	—	新・超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	Nintendo	ACT	2012年8月19日	39.99美元			3DS
9	↑	超级马里奥3D大陆	Super Mario 3D Land	Nintendo	ACT	2011年11月13日	39.99美元			3DS
10	↑	勇气原点 飞翔妖精	Bravely Default: Flying Fairy	Nintendo	RPG	2014年2月7日	39.99美元			3DS

硬件销量（北美） 2014年6月29日～7月5日

机种	周间销量	2014年销量
3DS	3万3105台	89万1878台
PSV	3016台	13万7602台

3DS累计销量 1258万7112台

PSV累计销量 181万3289台

四周间硬件销量推移表（北美） 2014年6月8日～7月5日

6月8日～6月14日
6月15日～6月21日
6月22日～6月28日
6月29日～7月5日

0 5000 10000 15000 20000 25000 30000 35000

3DS
PSV



最近受到某美食漫画影响，打算把虫某喜欢的两种很送饭的食物纳豆和咖喱结合在一起。通过对咖喱块的种类、材料以及纳豆品牌的反复尝试比较，最终做出来的成品还是没能像原作那样，利用纳豆的粘稠性来增加爽滑的口感，只是让碗变得更难洗了。后来我又去调查了一下原作中的印度豆类咖喱，才发现那是用咖喱粉制作的干咖喱……顺带一提，据说纳豆搅拌424次之后是最好吃的，下次挑战一下。

小林裕幸



Capcom所属制作人，“《战国BASARA》系列”、《机灵粉碎者》等作品监督

虽然昨天的晚饭吃了荞麦面，但是今天的午饭依然是荞麦面(´O`)/ 。

7月11日



点开小林的主页，铺天盖地的面食蜂拥而至。就算吃着米饭，旁边也必然有用面糊制造的配菜。作为喜爱米食的日本人，小林P真是异类。

森利道



“《苍翼默示录》系列”制作人，最新作为《刻之幻影》

啊啊！//@nagi731 被女装男子和男装女子夹在中间直接升天了的森P。

7月12日



看了下EVO2014的相关信息，格斗游戏的世界咱不懂，不过虫某倒是很想知道咱们的“格斗沙皇”毛老师若是去参加了能走多远。



松山洋

CyberConnect 2总裁，代表作有“《.hack》系列”和《乔乔的奇妙冒险ASB》



博多祇园山笠。新天町摆出了《海螺小姐》。偶然经过时看到了。

7月12日

咦？博多站的装饰山也是《海螺小姐》？嗯？这不就和新天町重复了吗？

7月13日



对日本文化有一定了解的读者，或许也听说过日本三大祭之一的祇园祭。不过祇园祭可不仅京都才有，在CC2所在的福冈的祇园祭也有着700多年历史。没想到如此传统的祭典居然可以摆出动画角色，而且福冈人民到底有多喜欢《海螺小姐》？



高木谦一郎

“《闪乱神乐》系列”制作人，最新作为《闪乱神乐 真红》

在店里偶然遇上了，花了三秒就购乳了！

7月10日





揉着欧派来进行游戏操作？！超投乳型可佩戴式操作设备登场。

7月14日

虫某一直都觉得高木可谓是游戏制作人当中最幸福的，因为他一直都在做自己想玩的游戏，而且还能够把妄想力转为生产力，可谓一大壮举……只是没想到这样的他也会玩《妖怪手表2》，该说男人总是有着童心呢，还是应该佩服《妖怪手表2》的魅力之大？



中裕司

《索尼克》及《梦幻之星》生父，现为PROPE社长

来到了虎之门大厦。我就是“托啦A梦（日语发音同‘虎卫门’）”！

7月12日





原本以为是借助“虎”和“门”同音所原创的吉祥物，又或者是中一时兴起的冷笑话。结果仔细一查才发现真的有这么一个原创角色曾经在《多拉A梦》的动画中登场。话说那个年代还有许多和《多拉A梦》有着相同世界观的作品，不知道读者们又看过几部呢？

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

本次最高分由《妖怪手表2》和《太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险》并列获得，前者已经在日本形成了社会现象，本次的发售方式虽然有较浓的商业气息，本体素质却不负期待地优秀。《自由战争》是SCE重点推的一款狩猎游戏，虽然有诸多灵光闪现的亮点，还是无法掩盖内容上的单薄，如果没有进一步的大幅升级，本作很可能只是饥民手中实际不那么可口的午餐。

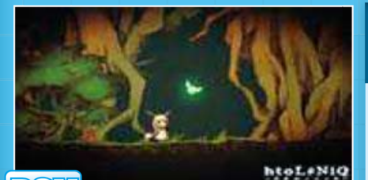


栏目主持 胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

萤火虫日记

■htoL#NiQ —ホタルノニッキ—■下载■日本—Software■ACT■动作
■2014年6月19日■1人■对应PSV TV



PSV 热血推荐

玩家需要在游戏中控制萤火虫，引导少女弥音走出废墟、战胜敌人并揭开围绕着她的重重谜题。

总分 24

项目	评价
画面	★★★★☆
难度	★★★★☆
创意	★★★★☆



库玛 充满艺术感的游戏美术和背景音乐共同构建了这个静谧的近未来世界。虽然切换使用光之萤火虫和影之萤火虫就可以操控主人公，但丰富的谜题设置和对玩家操作的高要求都体现了游戏制作者的良苦用心，并且每个关卡最后的BOSS战也有着别出心裁的设计。除了攻克关卡外，玩家还需要找出隐藏在关卡中的所有“记忆碎片”，并触发了特定剧情后才能进入真结局，因此本作在耐玩性上有着相当的保障。奖杯设置则体现了各个关卡的精髓，某些对操作有极高要求的奖杯使得本作在白金上有着不小的难度。 **8**

白菜 从可爱的画面风格和PV透露的信息中，简直难以想象游戏难度如此之高。关卡机关很少有提示，偏偏充满各种初见杀。利用触摸屏诱导主人公移动时，因视野被遮挡而惨死的相信不是我一人。 **8**

胧月 小清新的外表下有着十足的高难度，剧情包含一些暗黑要素。萤火虫通过狭窄路段时需要相当精密的操作，这时会觉得自己按在屏幕上的手指比较碍事，如果对应摇杆操作就好了。 **8**

少女与战车 制霸战车道

■ガ—ルズ&パンツァ— 战车道、极めます！■卡带■BNGI■ACT■动作
■2014年6月26日■1人■对应PSV TV



PSV

本作以人气动画《少女与战车》为蓝本制作，除了忠实再现原作剧情的故事模式外，混战模式还能实现原作中没有的梦幻对决。

总分 18

项目	评价
系统	★★★☆☆
难度	★★★★★
新要素	★★★★☆



白菜 故事模式囊括了动画第一季中的全部剧情，大量的过场动画为粉丝们还原出原作中的名场景，在还原度方面没有让粉丝失望。不过以其他队员视角进行的关卡是一大败笔，由于游戏的核心玩法深度不足，重复的关卡设定加上近百关的任务数量很容易让玩家心生厌倦。在系统方面，游戏的操作略显别扭，细节处理也不够人性化——例如战斗中没有能够显示敌我双方位置的小地图，在切换坦克时还得调出大地图才能看到队友的位置，非常影响战斗节奏。如果游戏能引入玩家之间进行对抗的模式，并对操作进行优化，相信表现会更加出色。 **6**

阿鲁 作为一款以射击为主的ACT，类似玩具车的操作手感实在令人难以满意，在狭隘的小巷中甚至转向都有困难。而队友的AI设置也让人诟病，在战斗中只会一味地往前冲，完全打不出任何配合。 **6**

虫无兮 第一印象不错，对动画中的场景还原到位。可惜制作组并未引入联机对战等能让玩家持续游戏的要素，而是采取增加关卡的方式试图延长游戏时间，在通关后完全没有让人继续游戏的动力。 **6**

自由战争

■フリーダムウォーズ■卡带■SCEJA■ACT■动作・狩猎
■2014年6月26日■1～8人■对应PSV TV



PSV

由Shift、Dimps和SCE日本工作室三个制作组联合开发的共斗游戏新作，玩家扮演一生下来就背负着100万年徒刑的咎人，为了获得自由向巨大的掠夺者发起了挑战。

总分


动作性	★★★☆☆
内容丰富度	★★☆☆☆
共斗体验	★★☆☆☆

乌冬 由于本作出自《噬神者》和《暗魂献祭》的制作组之手，所以无论是系统、画面还是动作性上都可以看到两款作品的影子，有点新瓶装旧酒的感觉。但新瓶装旧酒也就算了，可竟然还没装满，武器、怪物、任务等几个共斗游戏关键要素里没有一个的份量能令人满意，而且平衡性也有问题。本来以为还有原创的剧情可挽回一点分，但不知道是不是为了给以后有可能会出的加强版留一手，做出来仍然是半吊子，都还没展开多少就戛然而止地迎来结局了，很多关键的地方都没解释明白，真是浪费了原本的世界观设定。 **7**

阿鲁 题材在共斗游戏中还算新颖，就是内容太薄弱，通关之后望着还有几十万年的徒刑都不知道干什么好，让人意犹未尽，希望以后更新开了网战后能补回这部分遗憾。 **7**

白菜 虽然设计上很有创意，不过因为敌人数量太少，玩得时间越长越容易产生厌烦情绪。武器之间的区别设定得不错。当前版本不能网络联机致使游戏耐玩度下降，希望尽快放出补丁。 **7**

太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险

■太鼓の达人 どんとかつの时空大冒险■卡带■BNGI■MUG■音乐
■2014年6月26日■1～4人■对应邂逅通信/无意识通信/分享游戏



3DS　热血推荐

日本国民级音乐游戏在3DS平台的最新作，除了大量的新增曲目外，玩家还可以在RPG模式中与咚酱一起穿越时空，打倒企图破坏历史的反派，拯救世界。

总分 **25**

耐听度	★★★★★
RPG模式	★★★★☆
收集	★★★★☆

阿鲁 游戏的基本玩法没有变化，曲目方面除了新增不少近期的流行歌曲外，原于去年在街机平台新增的，专门用于收录V家曲目的歌曲种类“ボーカロイドTM曲”也被继承了下来，对于喜爱音乐游戏的玩家来说算是好事一件。RPG模式是本作的一大卖点，剧情虽然略显低龄化，但加入了同伴收集和升级要素的该模式玩起来动力十足。BOSS战的设计颇具创意，各种稀奇古怪的阻碍视线效果让曲目玩起来更具挑战性，再加上丰富的换装系统、极具挑战的印章系统和与朋友一切切磋的联机模式，让打歌的过程变得不再枯燥。 **9**

虫无兮 RPG模式中要利用太鼓来战斗，必须出现“良”评价而且不让Combo中断才能避免敌人的攻击，这点可以让玩家很自然而然地在故事流程中磨练演奏技巧，消除了练习的枯燥感。 **8**

马修 整体感觉与以往没大变化，V家歌曲的大量收录则称得上是一大惊喜。RPG模式很好地融入了本作的玩法，育成要素提高了游戏的耐玩度，而设定上其实可以考虑更全年龄向一些。 **8**

妖怪手表2 元祖・本家

■妖怪ウォッチ2 元祖・本家■卡带■Level-5■RPG■角色扮演
■2014年7月10日■1～4人■无对应周边

3DS　热血推荐

在本作中主人公不仅需要穿越到60年前的樱町一探妖怪手表诞生的秘密，还有与众多妖怪一起阻止邪恶的怪魔与它们的头目改变历史的阴谋。

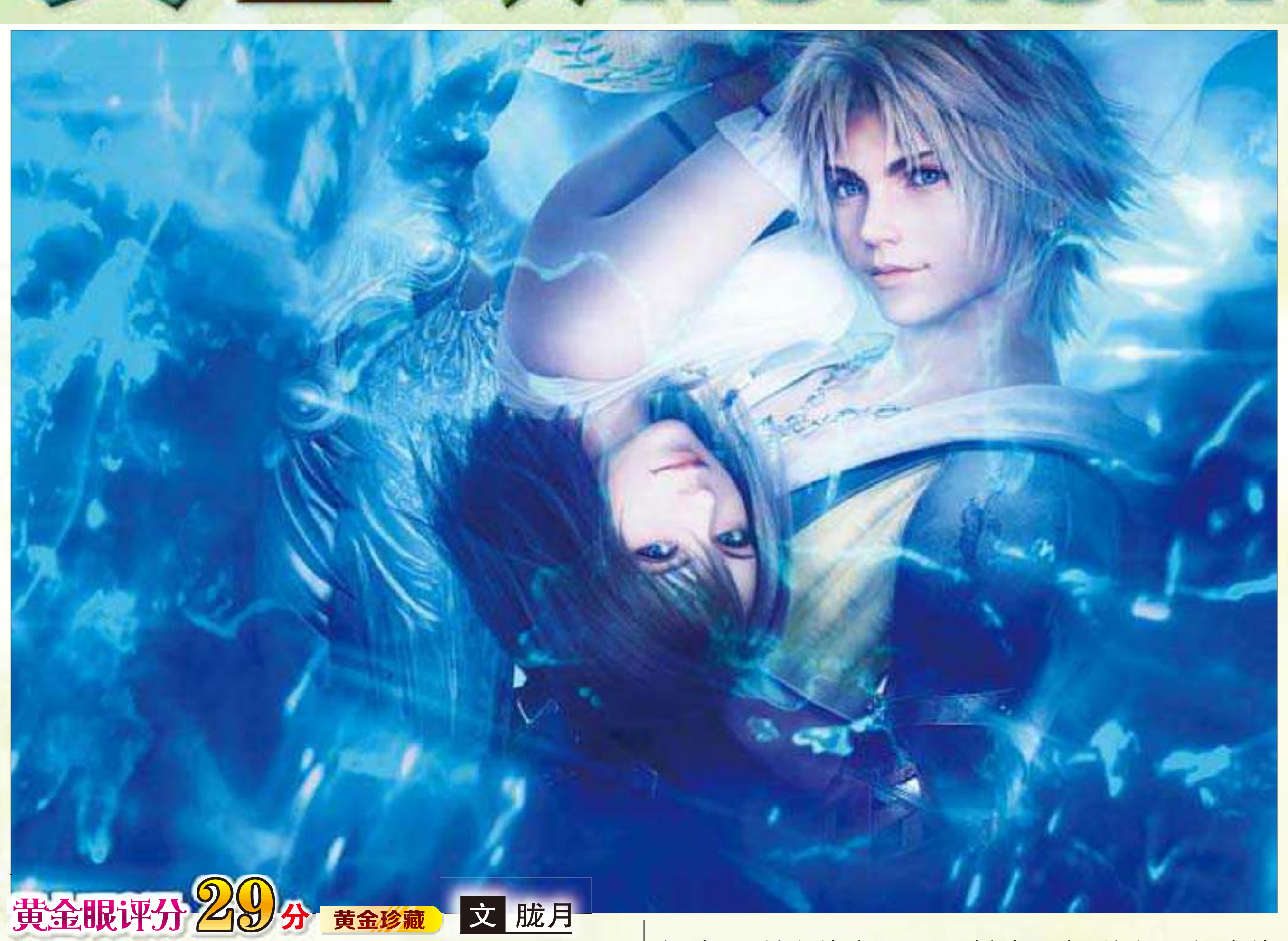
总分 **25**

画面	★★★★☆
难度	★★★☆☆
创意	★★★★☆

库玛 本作在前作的基础上为玩家带来了一个更为广阔的妖怪世界。游戏中不仅有着上百只全新的妖怪，一些名震妖怪界的古典妖怪也会陆续登场。更为精益求精的细节打造也提升了玩家的游戏体验，比如用镜头对准敌人就可以查看它们的攻击属性和对食物的偏好等新功能都十分人性化。通信功能的全面强化也使得本作成为了一款能享受对战和共斗乐趣的作品。诙谐幽默的剧情设置和角色对话，也让玩家能够自然而然地融入本作轻松治愈的氛围中，通关后才会解锁的诸多要素也使得本作有着很高的耐玩性。 **9**

阿鲁 大量追加的全新要素和更为人性化的细节设计让本作在量和质上都较前作有着明显的进步，停不下来的卖萌节奏也让本作成为了一款素质极佳的治愈系作品。 **8**

胧月 故事与初代并没有太多联系，直接从本作开始接触的新玩家也不会有障碍。成功的人设看似很低龄向，不过战斗系统相当出色，能让不同年龄层的玩家均沉浸其中。 **8**



黄金眼评分 29分 黄金珍藏 文 胧月

PSV	角色扮演	RPG
最终幻想Ⅹ HD版		
Final Fantasy Ⅹ HD Remaster		
SCEJA	日版	2014年2月27日
1人	228港币	对应PSV TV
游戏时间：150小时以上		

《Ⅹ》发售时NGC和Xbox都尚未问世，作为系列第一次登陆当时最高性能游戏机的作品，过于华丽的第一印象为其招致了不少误解，就像美女过于精致的脸蛋容易使人忽略其内在。而在此之前的《Ⅵ》～《Ⅸ》这段时间恰逢系列的茁壮发展期，每一作都被数量相当不菲的拥趸视为系列最高，是否有足够的内涵支撑起外表，以及如何应对《FF》迷日益高涨的审美，是《Ⅹ》要在被拆封后的百十小时内面临的挑战。

我将打倒辛，一定会打倒它

当年印在包装盒上的标志性宣传语，是剧情发展到第一次在基利卡超度亡魂时，经优娜之口说出的台词，且基本已经道出了游戏的主线流程。尽管剧情没能脱离“局部区域的主人公小队拯救世界”的老套路，但本作细腻的世界观设定使得主人公与大魔王之间要解决的问题不仅是力量差距，宗教信仰、种族矛盾甚至环保主义这些在当今世界极度现实而又讳莫如深的话题，均大幅制约着主人公。可以说在玩《FFⅩ》的前20个小时，抱着“我倒要看看这游戏剧情有多好”的挑剔玩家是无法得到满足的，原因可能就在会主观性地认为以后一直闯荡寺庙，收集全了强大的召唤兽以后打倒辛便收工。对于这部分未能领略中后期峰回路转的展开的急性子玩家，无疑是比较可惜的。

为反派附加悲惨的过往经历，是日本文艺作品的惯用笔法，本作虽未能免俗，但巧妙地将反派与两位主人公深刻关联，使得其不再单纯作为一个“有着虚妄理想的狂人”，让玩家自身也陷入纠结与矛盾。主要矛盾有三：一、打败辛需要发动究极召唤，究极召唤需要以女主的生命作为代价；二、BOSS是男主的

至亲；三、BOSS消亡后男主也随即消亡。三个矛盾随时间的推进逐次呈现。前两个矛盾是较容易解决的，第一矛盾只需突破既定规则（这在RPG中可轻松实现），第二矛盾可以大义灭亲，第三矛盾在本作中尚未得到解决，也演化成最大的催泪弹。

幻光虫的设定在当时非常时髦（毕竟《黑客帝国》播出仅两年），这与三年后Atlus出品的另一款毫不相关的作品《数码恶魔传说》中的“信息”概念有异曲同工之妙。作为寄宿在万物之中的生命能源，幻光虫是类似于灵魂般的特殊物质，是信息的载体。在杰克特的意识下，由梦境与幻光虫共同形成的提达被带到现实，而耶朗·咒和祈祷者们的消亡相当于承载了提达“数据”的服务器倒塌，那么服务器中的数据自然也失去了支撑。尽管在游戏的结尾，召唤兽湿婆（希瓦）和保镖（用心棒）都暗示提达的灵魂在另一个世界继续存在，但一贯延伸下来的悲剧气氛让玩家并没有过多地去考虑提达再次出现在现世的可能性。



世界最纯粹的吻

当年PlayStation的CM中另一条标志性宣传语，描述男女主人公在马卡拉尼亚之森的水中约会。本作中以此为代表的CG动画，其画面质量和编排演出均堪称系列巅峰。事实上除了《FFⅦ》和《FFⅩ》，系列的其余作品（包括周边外传）基本采用了欧洲风格的世界观。游戏中的场景、服饰和人物习性均是十足的亚洲风，动画与音乐走唯美而内敛的路线（换句话说，不怎么“酷炫”），各段彰显优娜存在感的动画可谓其人物性格的结晶化体现，这也无怪不满《FFⅩ》后续作品的各种神展开的玩家，一谈到“毁童年”（你是得多年轻）就禁不住会联系到水中约会、海边超度舞蹈等优娜永远十七岁的身影。音乐方面，《ザナルカンドにて》、《素敌だね》、《いつか终わる梦》都是令人过耳不忘的名曲。

游戏性

欣赏部分的内容集中在主线，更多耐玩的Game Play则主要是七曜武器、怪物斗技场以及暗黑召唤兽。七曜武器的迷你游戏是比较令人头痛的，由于七曜已经是游戏中的最强武器，不获得它们几乎无法对抗强大的隐藏BOSS，哪怕无视对应奖杯，其也具有相当的强制性，难度最高的当属跑陆行鸟和雷平原躲雷。前者要面对陆行鸟巨大的不可控性，可以设想一个处女座的《GT赛车》高手玩该游戏一定会气炸了肺。甚至淘宝上还出售其代打业务，要价80大元，成交记录颇丰。后者非常考验持续集中力，玩家需要在看到提示后的约1/4秒时间按键，如此重复200次。该游戏的心理陷阱在于越接近200次，玩家就会因为即将到手的胜利而紧张，随之而来的失误使之前的努力全部白费，不少人都输在180乃至190次以上的节点。好在露露本身并不是值得培养的角色，不是因为奖杯的话可以无视该避雷游戏。

攻略怪物斗技场涉及到晶球盘修改和最强防具的获得，强大的怪物令玩家不得不重视起战术层面，不打倒它们不仅无法面对隐藏BOSS，更无法有效地强化角色，刷取强化晶球有着无法回避的重复作业感。另外要吐槽的是本作的怪物种类虽然看起来不少，但换肤换色就当成新怪来用的情况较为严重。保镖强大的斩魔刀由于可以造成即死攻击，所以整个游戏中最难攻克的怪物其实是神龙、暗黑三姐妹和暗黑保镖。神龙战由于在水中，无法派遣优娜上场；后面两个暗黑召唤兽则为不可及时存档的连战，要连续凹中斩魔刀的成功率太低。有这三个坎存在，斩魔刀对平衡性的威胁并不如想象中那么大，不过执意使用会因此无法领略审判者的强大实力。



黄金眼评分 28分 黄金珍藏　文 胧月

PSV	角色扮演	RPG
最终幻想Ｘ –2 HD 版		
Final Fantasy Ｘ –2 HD Remaster		
SCEJA	日版	2014年2月27日
1人	228港币	对应PSV TV
游戏时间：120小时以上		

《Ｘ－2》是系列历史上第一款正统作品的续作，导演的更换和优娜的“豹变”令时至今日的玩家依旧对它有着两个极端的评价。《Ｘ》的剧情基调是不断出现新问题的悲观发展，而《Ｘ－2》则是不断解决新问题的乐天派。

系统

回归了ATB的即时战斗在节奏上更为紧凑，每名角色均设置了多项职业，即便是相同职业，三人在技能上亦有所区别。本作没有沿用前作大受好评的晶球盘，改成传统的角色升级自动加点，不过由于各职业达到一定熟练度便可习得新技能，还是可以时刻体验到角色成长的成就感——“练职业”，是本作玩家乐此不疲的一项作业。

职业在本作中被体现为“服装”概念，更换各服装获得不同的指令和技能，角色的能力值也随之变化，在战斗中自由切换职业也属系列首创。导入换装系统的同时，本作也删除了武器和防具的概念，不过仍旧存在可以附加特殊效果的饰品，每名角色可装备两种饰品，同种饰品的相同效果亦可以叠加。虽然游戏中有接近20种服装，不过效果配置盘对单场战斗中的换装种类加以限制，装备不同的配置盘进行换装，能获得千差万别的增益效果。厂商的本意是想通过改系统提高战斗策略性，不过由于换装时几乎没有任何负面效果，不用考虑战场情况，最后玩家统一都会“不管如何先全换一遍再说”，反倒觉得这种划线颇为多余。

此外，本作也是系列第一次导入“二周目”这一如今看来理所应当的系统。二周目对于本作错综复杂的剧情收集意义重大，不单单是让人二周目玩得爽这么简单。不借助攻略，



玩家几乎不可能在一周目达成100%剧情，更完全不可能看完所有剧情（本作总剧情完成度为105%）。

剧情

本作导演鸟山求明确表示过，加入提达复活剧情完全是为了回应玩家的请愿。根据剧情的流程走向和顺其自然的普通结局，完全有理由相信这一决定是在剧本大纲已确定后才做出的。不少人在前作就不喜欢提达，认为他中二、毛躁、不成熟，我个人倒是挺喜欢这小伙子——作为十七岁的少年，提达拥有保护优娜时的勇敢、知晓自己身世后的担当，以及骨子里没有矫情做作的单纯劲。虽然日本二次元的小学生经常是拿着诺贝尔奖、统治世界最大幕后势力的主儿，可别把这当常识。不过话分两头，尽管喜欢这个角色，我始终还是认为不该把死人拿出来鞭尸。《Ⅹ》就让它作为悲剧继续存在下去吧，《Ⅹ–2》普通结局的优娜也如此幸福。尤其是目睹提达复活后的一连串雷人事件，更坚定了自己的这一想法。

故事由优娜寻找酷似提达样貌的男子为线索，进一步发掘了《FFⅩ》的世界观。在《Ⅹ》中，剧情上虽然构架了千年前的大战，但史匹拉大陆的起点实质是由辛形成以后开始发展，《Ⅹ–2》将故事推动到梦境札纳尔坎德形成之前，讲述千年大战之中的某个区域性的小故事，小说《Ⅹ–2.5》则进一步推动了这种倾向。我们还不知道《Ⅹ–3》会以怎样的方式推出——现在几乎可以肯定这部作品的存在，只是不知道通过小说、游戏亦或是其他形式面世。

另外，飞空艇上的天才少年辛拉透露出不少魔晃相关知识，一些姓名上的巧合似乎也暗示《Ⅹ》和《Ⅹ–2》可能与《Ⅶ》处于同一世界观，是后者的前传，甚至认为辛拉可能就是神罗公司的始祖——关于这些传言，已经被制作人否认了，大家还是只将其视为小彩蛋吧。



包装

虽然《Real Emotion》和《千言万语》的演唱会让两首日本流行乐烙印在玩家脑海里，当时的新晋歌姬幸田来未也开始踏上事业上升期，但本作的音乐素质只能算平平。本作从头至尾的欢乐基调大概是其没有产生值得反复LOOP的音乐的原因之一（想来玩《FFⅩ》的人也不会去LOOP陆行鸟），不过即使是战斗曲目也乏善可陈，这就颇为伤感了。

另外附带说一下本作的汉化，客观来说除了“涡轮麻醉药”这样的历史遗留问题，为了维持与以往汉化译名统一而不得不做出的妥协，总体汉化素质还是非常不错的。限于条件小编不可能去逐一核对文本，但一路打过来只发现了三处翻译硬伤，其中一处还是笔误——把接地气的“呱呱叫”写成了繁体的“吓吓叫”（字形上的确有点像）。另外饰品的叫法大概是多人负责的缘故，没有进行全篇统一。当然，怪物的译名、Over Soul翻译成“灵魂增驱”等硬要说也不太信达雅，但总算没有出现“莎哟哪啦”这类的奇葩。





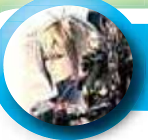
曾在222辑“便携领域”栏目中介绍过的手机游戏《锁链战记》已于7月15日登陆PSN日服，由SEGA开发和运营的本作虽然走的依旧是“本体免费、道具课金”的老路子，但作为一款RPG还是能让免费用户感受到不少乐趣，而且对应奖杯系统，有兴趣的玩家不妨下载体验一番。

PS商店生日返利活动

从今年6月开始，SCEJA面对全体用户推出了生日返利的优惠活动。只要是有PSN账号的用户，于生日当月在PS商店购入一个以上的任意内容（包括游戏、影像、音乐等），就可以参加抽奖。每月将抽出1000名用户返还300日元的PS商店消费券，如果是PS+会员则返还500日元。值得注意的是，生日以用户注册账号时填写的资料为准，而购买的对象甚至可以是免费内容。因此玩家们在自己生日的当月不妨去碰碰运气。



◀目前只有日服推出了本返利活动，其他服尚无消息。



《噬神者2》免费DLC包开放

于去年11月发售的《噬神者2》目前销量已突破70万，如此佳绩得益于PSP时期积累的人气以及自身的优秀素质。该作在7月10日推出了廉价版，售价仅3024日元，并同时开放了一个免费的DLC包，内容包括神机部件“音剑ガラージ”、“音炮ガラージ”、“音盾ガラージ”，围绕歌姬芦原尤诺的追加章节以及5套服装。



▲香月娜娜的性感服装也包含其中。



《俺尸2》全新试玩版推出

7月10日，《跨过我的尸体2》的全新DEMO“游戏初期体验版”开始提供免费下载。根据先前的第一弹试玩DEMO“游戏系统体验版”配信后收到的玩家意见，制作方对捏人系统、战斗视角、按键操作等诸多方面都进行了调整。而本次试玩版可以在游戏开篇的1年内进行体验，系统、剧情等皆与正式版一致，存档也可以继承到7月17日发售的正式版中。在下辑的《掌机王SP》中，我们会为各位读者带来本作的详尽攻略。



▲除了侧后方的视角外，游戏还追加了平视和俯视两种全新视角。



《自由战争》补丁更新

PSV平台的原创共斗新作《自由战争》首周就取得了近19万销量的好成绩，不过游戏的一些设计缺陷却引起了广大玩家的议论和不满。本作已于7月11日更新了1.04版补丁，该补丁除了修复Bug外，还调整了部分任务的难度，追加“荆棘型2”、“猎人型2”两种操作类型，并改善了操作性。此外，本作也推出了大量的DLC，都是供玩家作成角色时的各种饰品、发型以及配色等，价格不菲。



▲各种小饰品能让玩家作成的角色更具个性，不过售价可不便宜。



本月PS+免费游戏一览

日服PSN在7月16日～29日召开夏季特惠活动，于活动期间购买12个月PS+会员的用户可以得到额外2个月的使用权，心动的玩家不妨抓紧机会加入吧。注意购买时要选择“PlayStation Plus 12ヶ月＋2ヶ月利用权”项目，一般的PS+会员年卡是不在活动范围内的。

日服	
游戏译名	游戏原名
亚瑟公主	Princess Arthur
驯兽师和王子殿下	猛兽使いと王子様
像素垃圾 射手 终极版	PixelJunk Shooter Ultimate
涂鸦小子	ジェットセットラジオ
真・恐怖惊魂夜 第11个来访者	真かまいたちの夜 11人目の访问者（サスペクト）
战极姬3 割裂天下的光与影	战极姬3～天下を切り裂く光と影～
超级猴子球 大玩特玩	スーパーモンキーボール 特盛あそビ～タ！

港服	
游戏译名	游戏原名
灵偶异界	MIND≒0
桌上冰球	Table Ice Hockey
终极速度	Velocity Ultra
AR游戏	PulzAR
台球王	Hustle Kings
孤独的托马斯	Thomas Was Alone
孤独的幸存者	Lone Survivor
索尼克全明星赛车 变形	Sonic & All–Stars Racing Transformed
梦幻俱乐部Zero 携带版	DREAM C CLUB ZERO PORTABLE
雅各布和大脚怪的神秘之旅	Jacob Jones and the Bigfoot Mystery
美服	
游戏译名	游戏原名
胧村正	MURAMASA REBIRTH
心跳宇宙	Doki–Doki Universe
欧服	
游戏译名	游戏原名
乐高蝙蝠侠2 DC超级英雄	LEGO Batman 2: DC Super Heroes
心跳宇宙	Doki–Doki Universe

三次元空间 3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏

进入立体的世界！

栏目主持 虫无兮

《妖怪手表 2》仅用 3 日便突破百万大关，乍一看仿佛又一款怪物级软件诞生。不过与其余游戏相比，国内的玩家并不见那种群情沸腾的景象。大部分的卡带还是由日本国内的玩家给消化了。也就是说，此次现象是商业包装和社会现象两者结合的产物，与其他仅靠实力说话的软件相比，走的本就不是寻常路。无论如何，3DS 玩家又多了一款好游戏可以玩，这是毋庸置疑的。

6月25日

雨后春笋的新作

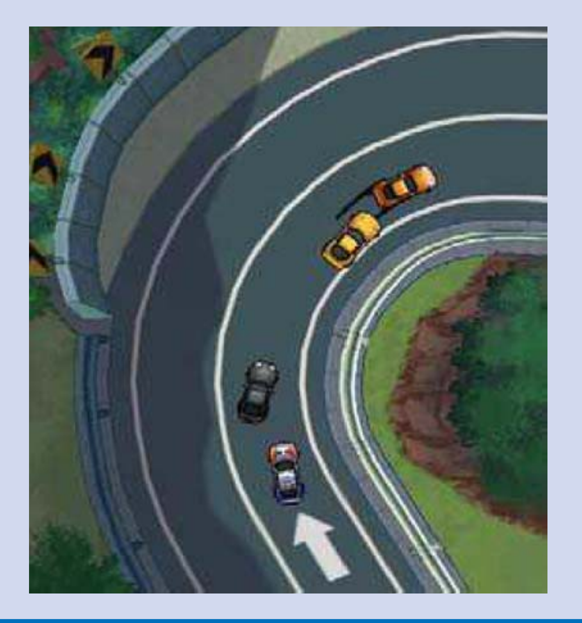
随着气温升温，e商店的热度也慢慢回复，这个星期有众多游戏上架。日服方面推荐《不可思议国度的冒险酒场》以及《群马之野望 3DS版》两款作品，前者可以看作一款规模缩小的《工作室》，玩家需要去冒险收集材料来经营自己的酒场；后者则是一款十分特别的作品，玩家要收集群马县的特产来收集G点数，然后将全日本都纳入群马县的统治之下。美服方面则有披着复古的外衣、但是拥有优秀内在的横版动作游戏《铁锹骑士》，以及拥有日式古风画面、操纵四大元素进行解谜的《心 守道者》。



7月2日

扭蛋与赛车的完美结合

虽然这周下载游戏的内容又有点萎缩，不过日服和美服都有饶有趣味的游戏。日服的惟一一款作品是《扭蛋赛车》，通过扭蛋获取部件拼装车辆，再用车辆去比赛，和手游的课金十分类似的机制可以满足多种玩家的愿望。美服有《暴走自行车DX2 银河》这款老任曾在直播会上力推的游戏，此外还有几款特别的作品可以尝试。



7月9日

逃脱，又见逃脱

3DS平台上有着多款密室逃脱类游戏，光是下载作品就有“《SIMPLE》系列”和“《逃脱冒险》系列”。而接下来的这款作品则另辟捷径，将超能力和密室逃脱结合了起来，它便是在日服上架的《超科学逃脱奇谈 绝海的豪华客船》。拥有“透视”和“念力”两大超能力的女主角茜野瞳，要使用次数有限的超能力，让自己从船上逃生。对于一般题材的密室逃脱已经腻了的玩家不妨尝试一下。



7月9日

《Presona Q》1.2补丁

为了解决游戏读取不了部分Persona的QR码的问题，以及改善游戏体验，Atlus发布了本作的1.2版本升级补丁。玩家可以在游戏的标题画面下选择“追加コンテンツ”来接收更新文件，也可以用3DS读取下面的QR码来连接e商店直接进行下载。



7月15日

“雪原的暴君”登场

又到了《智龙迷城Z》更新时间。此次配信的“雪原の絵馬”将把玩家带到迷宫“モズグズ雪原”，作为BOSS登场的“コキュートス”，拥有能将暗属性及水属性敌人的伤害降低40%的技能，只要玩家让BOSS战中入手的蛋进行进化，就有可能获得这只狂暴的雪原战士。下载期间只持续到7月31日，玩家依然要抓紧时间。



7月16日

《迷宫脱出》第二作

日服e商店上架了《迷宫脱出 异界的魔导师篇》。虽然名字看上去很像密室逃脱类游戏，不过本作更偏向于迷宫RPG。在随时可以脱离的迷宫当中，依靠着数量有限的道具栏，玩家是否能凭借着自己的操作走到迷宫深处，便是本作的最大卖点。除了这款游戏，世嘉的射击名作的强化移植版《3D 幻想领域Ⅱ 双重》也于同日登场。美服发布的游戏也只有1款，是同为横向卷轴射击游戏的《强袭武力FOXX》。战斗和拯救是本作两大要素，感觉十分接近FC名作《赤色要塞》。





7月24日

《牧场》搭载新模式

Marvelous宣布配信《牧场物语 连结新天地》的更新数据。玩家下载该数据后，在新建存档时可以选择“新人牧场主模式”，该模式下会大大降低游戏难度，减少主角的体力损耗，店里卖的东西还会变便宜，让各位玩家都能轻松享受牧场生活。此外，本作的下载版也于同日开始配信。



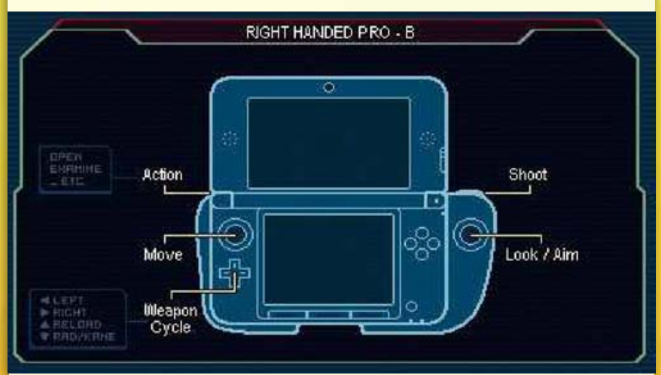


3DS上终于有了第一款FPS游戏（可以使用第一人称视角的《新光之神话》严格来说还是动作射击类）。虽说如此，本作并非完全新作，而是NDS游戏的移植加强版。不过机能提升后的清晰画面和流畅体验还是值得喜欢“突突突”的玩家进行一番尝试。

操作方式

如果是右撇子玩家推荐使用游戏默认的操作方式：滑杆控制移动，L键是射击，而视角的控制和动作键则交给触控笔在下屏完成。左撇子玩家则建议选择TYPE2，用A、B、X、Y来代替滑杆，用R键射击。十字键的←/→可以快速切换武器，↑是装填子弹，↓则是快速放出小机器人，以及在小机器人和主角之间快速切换。玩家操纵角色、小机器人以及战车时，操作是共通的。

另外，本作还对应扩张滑杆，操作类型选择“Right Handed – Circle Pad Pro”，可以用右滑杆来代替触控笔，至于开门、调查等动作键的功能则交回给R键。左撇子玩家的话则选择“Left Handed – Circle Pad Pro”即可。



游戏内容

《月之编年史》计划共有4章剧情，本文介绍的是第一章“Episode 1: One Small Step”，其余章节会在日后以DLC的形式推出。第一章共包含4个剧情任务，在第2个任务中集齐3个外星工艺品碎片的话还可以开启1个训练任务。所有任务都有3种难度可选，敌人的HP和攻击力随难度提高。以任意难度完成任务后，可以自由选择难度来反复挑战该任务。任务完成时会对玩家的耗时和命中率做出评价，选择任务时会显示玩家在当前难度的最佳成绩，磨练技术来刷新纪录吧。



武器介绍

超级突击步枪（Super Assault Rifle）

游戏初期就能拿到的武器。没有弹药限制也无需上弹，一次射击会发出数颗子弹，所以枪口会抖动，不仅威力小而且命中率也低。惟一的优势是后坐力小，所以连射的速度比较快，在面对移动速度快的敌人时，可以拿着这个进行扫射。



无声手枪（Muon Pistol）

游戏中后期入手的武器。初期弹数为8发，后来可以提高到16发，射完需要上弹。一次射击键只能发射一发子弹，威力大、后坐力也大，两发攻击之间的间隔较长。在子弹充裕的情况下，用这把枪可以大大减少与敌人周旋的时间。



远程入侵机器人（Remote Access Droid）

在第2个任务里会获得这个小机器人，这个严格来说不能算是武器。使用后主角的本体会留在原地，改为操纵这个小机器人前进。小机器人拥有自己的HP槽，只要保持移动就会徐徐回复，也可以通过敌人掉落的补血道具回复。其攻击手段比较特别，无法破坏敌人，只能停止敌人的行动，还能干扰部分机关。其攻击也有弹数限制，上限为8发，同样随移动回复。

不能伤敌的小机器人的主要作用，就是利用其体型优势，钻过其专用通路，帮主角解除挡路的机关。在地图上是不会显示其专用通路的，不过出入口会以黄色的点在墙上进行标记。在操纵小机器人的过程中，主角的本体是没有防备的，同样会遭到攻击，如果看到画面不断闪烁红光，就要切换回主角看看是不是被敌人发现了。

放出小机器人之后，需要操纵主角去将其回收。不然可是无法离开当前区域的（会被队友阻止）。



▲操纵小机器人时的视角，左下角红色的地方便是专用通路的入口。

装甲车(LOLA-RR10)

在第4个任务中登场。除了难以转方向和无法按着攻击键连射外，在操纵上与主角没有什么区别。不过车上自带的火力要比主角的武器强力。靠近战车时选择“Open”即可上车，当车完全停下时选择“Exit”即可从车里走出来。装甲车也有HP槽，跟小机器人一样，受损之后只要移动就会回复。



通关要点

游戏的流程基本就是“一本道”，而且有着非常详细的地图。当玩家卡关时，一般进入附近的房间就可以找到继续游戏的线索，所以下文仅列出一些线索难以发现的地方。另外，游戏中有储存功能，但是仅供玩家在Game Over后续关时使用，一旦玩家选择退出游戏，就必须从任务的开头重新玩起。

Chapter 01：Prologue

流程很短，跟着下屏的地图，前往闪烁的黄点处即可一路前进。最后通过升降电梯进入敌人基地。



Chapter 02：Product Storage Sector Ⅰ

游戏最主要的部分，需要玩家在一个相当大的基地内进行探索，而且还有收集要素（详见后文）。



一路前进，取得小机器人，用以解除接下来一路上的机关。

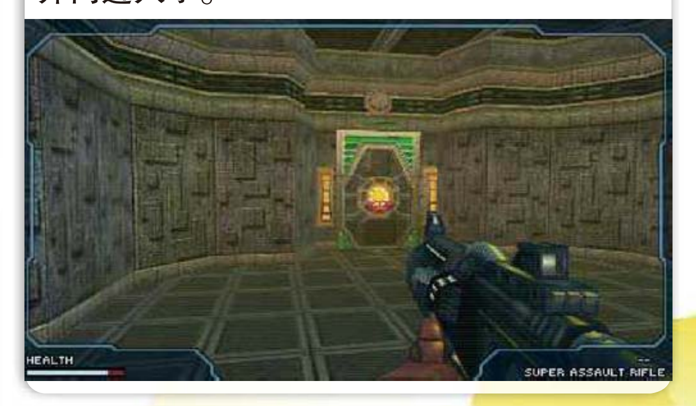
清除周围的敌人，之后启动屏障两边的机关，就可以解除屏障，拿到无声手枪。

取得无声手枪后进入BOSS战，绕着柱子和BOSS周旋即可，拉开一段距离以防其震地攻击。如果手枪弹药不够就破坏杂兵来取得。这场BOSS战有个BUG，如果玩家放着BOSS不管跑到隔壁的房间，回来时BOSS就会消失，导致游戏无法进行。BOSS战获胜后，在房间内获得红色钥匙。





带着红色钥匙回到这个房间打开一旁的门。



靠近这道门时，门上的机关会进行攻击，此时打掉它的子弹就可以攻击到它的核心（是不是有《魂斗罗》的感觉）。将核心打爆后就可以开门进入了。



Chapter 03：Guardian Ⅰ

这个任务里只有一场BOSS战，同样也是绕圈子应对。BOSS身上会出现红色圆点，只有命中那里才可以对BOSS造成伤害。将BOSS身上3个红色圆点全数命中后，BOSS会停下攻击，并且出现一个巨大的圆点，此时就是输出伤害的最佳机会。

Chapter 04：Escape Product Storage Sector Ⅰ



任务的前半段需要在时限内逃出基地，其实玩家只要一路向前冲即可，路上的敌人大可以无视。回到地面，返回一开始的据点，然后驾驶装甲车到达图示地点。下车后步行穿过障碍一路前行，乘上升降电梯，第一章的剧情就告一段落。

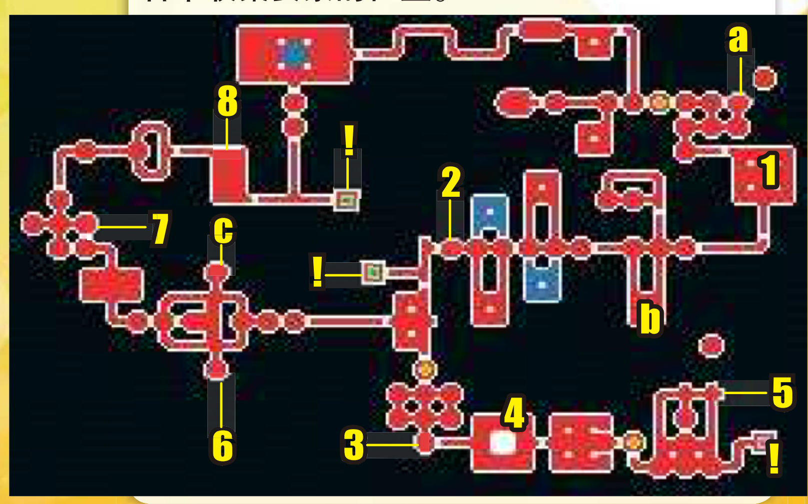
Training 01：Tsukigami's VR Training Ⅰ



这是一个训练任务，敌人难度和密集程度虽说比剧情来得高一些，不过只要抓着枪一路冲到关底就能通过。

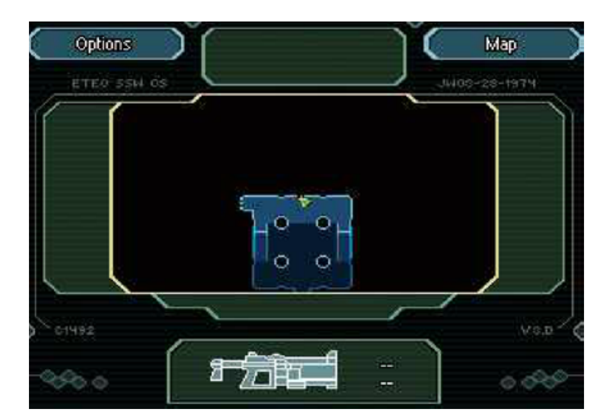
收集要素

上文也有提到，在第二个任务中存在着收集要素。收集要素包括三个外星人工艺品碎片，涉及训练任务的开启；此外还有8个额外成就（Extra Merits），在基地内查看特定终端时就会得到，完成任务时会显示额外成就的收集情况。下面就结合地图，说明各个收集要素的位置。





a 碎片1。需要借助小机器人取得，玩家拿到小机器人后记得往回走。



1 终端1。在有四根巨大柱子耸立的房间的上层。



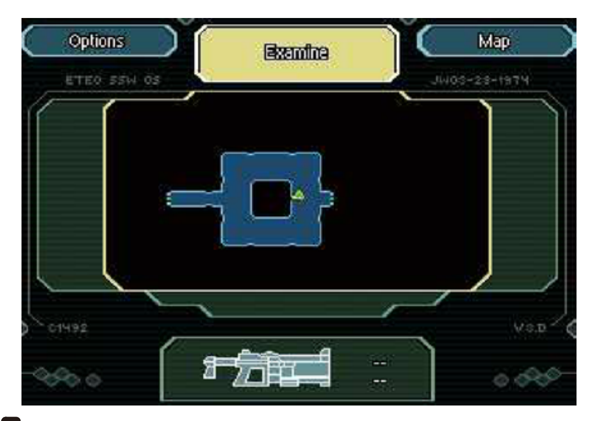
b 碎片2。在借助小机器人解除机关的途中，从房间角落的专用通路钻出去。



2 终端2。解除机关后，在离开房间时会看到。



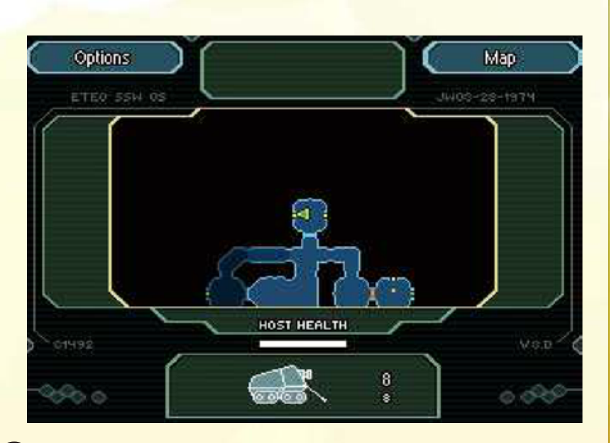
3 终端3。同样是在房间的出口处。



4 终端4。清理完敌人后记得回头调查终端。



5 终端5。BOSS战的房间内，取得钥匙之后别漏了在同一层的终端。



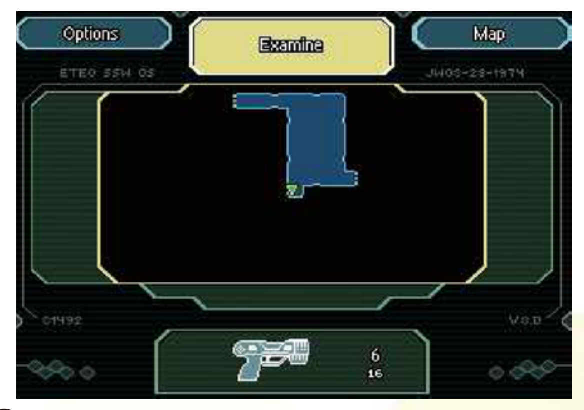
C 碎片3。在房间入口，会有两个专用通路的入口，走上方的通路就可以取得最后一个碎片。



6 终端6。和碎片3在同一个房间内，走下方的专用通路就可以解除机关到达终端处。



7 终端7。小心别一口气冲到出口而忽略了这个终端。



8 终端8。在房间的角落里，记得先把房间里的敌人清理干净。

! 在这三处房间中，可以获得增加HP上限或弹夹上限的道具。



由于本作借鉴了《银河战士》，所以游戏内容——尤其是地图系统，会给《银河战士》的粉丝一种熟悉的感觉。游戏的动作和切换都十分流畅，射击手感不过不失，除了使用小机器人时的滤镜效果外，画面表现也算可以，作为FPS来说值得尝试。问题在于流程过短，卖8.99美元让人有一种吃亏的感觉，敌人的攻击方式也略显单调，只能期待之后的DLC可以以相对优惠的价格推出。厂商已经预定在2015年推出本作的续作，有兴趣的玩家不妨留意一下。

便携领域

栏目主持：纸鸢

每当世界杯来临，任何新闻都会显得黯淡无光，整整一个月的时间，人们的目光都会不由自主地被世界第一运动所吸引。自然地，科技界的大佬们也就暂时放缓了对新产品的曝光频率，然而著名电商亚马逊却不理会这些，在这个夏天，他们公布了自有品牌手机——Fire Phone。另外，老牌手机厂商黑莓也曝光了全新手机，和Fire Phone一样不走寻常路。

情报室

亚马逊公布自由品牌手机，定名Fire Phone



亚马逊在两年前就被传出开发自有品牌手机的新闻，《商业周刊》更是撰文指出，亚马逊在2009年就开始着手开发智能手机，早期同时开发了两款手机，最后低端设备被渐渐忽略，团队将精力集中在一款支持3D显示的高端手机上。在经过了一系列“抽丝剥茧”式的爆料之后，亚马逊含糊暧昧的预热视频、情报、谍图，系统、参数被汇聚到一起，现在，它终于到来了。

大概是对Kindle Fire平板电脑的延续，亚马逊将首款智能手机命名为Fire Phone。它的配置与传言有些出入，采用了高通2.2GHz四核处理器，拥有2G运行内存，配备了4.7英寸的720P显示屏，最高亮度为590尼特，也就是说在室外的强烈阳光条件下也可以看清屏幕内容，另外1300万像素的后置镜头由5枚镜片组成镜组，光圈大小为f2.0，且支持OIS光学防抖。除此之外，该机还具备双声道杜比音效扬声器，亚马逊的Cloud Drive可以为用户提供无限量的照片云存储空间。

除了硬件上不逊于人的配置，注重内容的亚马逊自然在软件端不会有所懈怠，名为Firefly的新功能就是为Fire Phone特地打造。Firefly是一项识别功能，按住手机上的Firefly按钮，用户可以通过摄像头扫描书籍、CD的编码。Firefly还能识别唱片和电影的封面，甚至还可以用它扫描一段URL链接。

FIREFLY:
Simply press the Firefly Button to identify movies, songs, products, and more

很明显，Firefly是一项目的性很强的产品——扫描完书籍、唱片，系统下面会给出该商品在亚马逊商店中的链接，点击后就可以购买。在手机发布会的演示过程中，Firefly的识别速度很快，这在发布会现场得到了所有媒体的证实。而除开速度上的优势，Firefly的精准度看起来也还不错。当然，具体效果还需要实际上手来验证。

除了图像识别，Firefly还能识别歌曲，并且给出歌曲名称。事实上苹果在iOS 8中同样为Siri加入了“听歌辨曲”功能，看来这个趋势已经不可阻挡。另外亚马逊承诺，未来会将Firefly

开发工具提供给开发者，方便他们在自己的软件中加入文字、音乐和图片的识别功能。

在冗长的硬件配置和Firefly的功能描述后，发布会终于开始介绍Fire Phone的3D显示特性——“动态视角”（Dynamic perspective）。实现动态视角的硬件基础是位于手机四角的4枚摄像头。镜头可以捕捉周围环境的位置，配合软件算法，呈现出3D效果。动态视角每分钟要刷新60次，以此来维持UI的3D效果。从现场演示的情况来看，动态视角的3D效果非常明显，锁屏壁纸可以看到明显的景深，地图应用也可以渲染出非常出色的立体效果。



在手机的发售方面，亚马逊和AT&T签订了合作协议，Fire Phone将由后者独家销售。2007年苹果发布初代iPhone时，AT&T就曾与苹果签订了iPhone的独家销售权，合作协议持续3年多，这让AT&T赚到钵满盆溢，如今的Fire Phone很可能成为AT&T下一个金矿。根据AT&T的规定，购买32G的Fire Phone需要签订两年合约，合约价为199.99美元；购买64G的Fire Phone同样需要绑定AT&T的服务，它的合约价为299美元。亚马逊上32G和64G Fire Phone裸机的价格分别为649美元（约合4050元人民币）和749美元（约合4700元人民币），所有版本的机器都将在7月25日上市开售。

黑莓新产品Passport曝光，将采用正方形屏幕

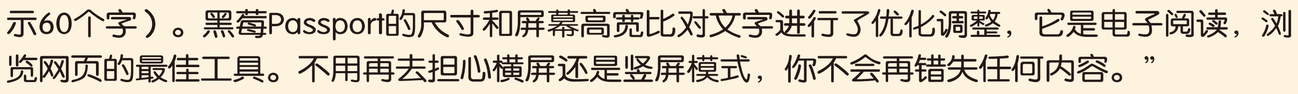


在经历了多个季度的连续亏损后，黑莓在2015财年第一财季意外地实现了盈利。得益于出色的成本控制，黑莓第一财季净盈利2300万美元；公司营收9.66亿美元，同比下降68.5%，但即便如此，它的表现也好过分析师们给出的9.54亿美元的平均预期。一季度财报让黑莓有信心走得更远。除了联合富士康生产低价手机、向印尼等东南亚市场推广入门级设备，黑莓新任CEO程守宗并不打算放弃高端市场。本月初曝光的黑莓Passport就是一个明证。

Passport采用高通骁龙MSM8974处理器，内存和后置镜头像素分别提升至主流水平的3GB和1300万，实体全键盘的回归也让很多死忠拥趸欢呼雀跃。除了这些，Passport最大的亮点在于它所采用的Full HD显示屏。

Passport的屏幕尺寸为4.5英寸，像素密度达到453ppi，最让人称奇的地方在于——它是一块分辨率为 1440 × 1440 的正方形玻璃。

“类型学研究显示，书籍单行文本显示的最佳字数是66个字（矩形智能手机大约单行可以显示40个字，而黑莓Passport可以显示60个字）。黑莓Passport的尺寸和屏幕高宽比对文字进行了优化调整，它是电子阅读，浏览网页的最佳工具。不用再去担心横屏还是竖屏模式，你不会再错失任何内容。”



黑莓官方博客上的这段描述充满营销味道。撰写文章的Matt Young在博客中罗列了多种使用场景，以此阐述Passport正方形屏幕的用途。

不过，很多人并不认同。TechCrunch作者Darrell Etherington就是质疑者之一。他认为文章中的“类型学研究”更像营销说辞，文章后描述的电子阅读和网页浏览等功能针对的又是商业用户，他们与“类型学”研究对象显然并不符合。不过黑莓至少还在手机设计上尝试了不同风格。iPhone之后，智能手机的外形几乎完全雷同——在全触屏手机大面积普及的情况下，试图在屏占比达到80%以上的设备上做出差异，对任何硬件设计师来说，都是一个不小的挑战。

当然，对逐渐沦为小众的黑莓来说，通过Passport强调自己与众不同的设计想法，激起更多拥趸的共鸣显然比一味地追随同类设计要出彩。

注：本栏目介绍的游戏均已配信。

Android





在PSV上已停服的《花边骑士》于手机平台另起炉灶，本作是一款让主人公骑士装备上各种武器和盾，去讨伐占领了匹克托王国的魔王军，拯救善良的王国居民的游戏。游戏采用任务制，在每个任务中玩家最多可自己派遣三名骑士以及选择一名朋友的骑士，共计四名骑士挑战关卡。本作的操作非常简单，只需用手在屏幕上进行点击、长按、划动等操作，即可轻松让骑士使出各种攻击动作。拾取打倒敌人后掉落的蓝色物体可蓄积画面下方的能量槽，蓄积到一定程度后可使用强力技能发动攻击。当然，游戏也设定了“自动行动”来方便挂机。

游戏中有超过300种骑士和600种以上的武器和盾等装备品，玩家可为自己的骑士自由搭配。武器根据种类的不同，可发挥出不同的效果，在进行攻击动作时也会对连击和伤害造成影响。游戏采用本体免费道具收费的运营模式，名为“水晶”的收费道具在6月30日～7月31日期间，新加入的玩家每天可免费领取一个。水晶可用来进行稀有抽取、续关、增加自身的最大道具持有数等。本作已于6月30日先行在Android平台提供下载，iOS平台的服务预订于近期配信，尽请期待。







Android/iOS

嘴炮番长

口先番长

■ Hubbub Party ■ 日版 ■ PUZ ■ 本体免费

词语接龙是在许多日本影视作品里都能见到的小游戏，具体玩法为：先由一人说出一个单词，然后让对方再说出另一个以该单词结尾假名作为起始的新词。以本作为例，“嘴炮番长”的最后一个假名为う，于是可以用“乌拉圭”接下去。除了以上基础规则外，本作还增添了特色系统，如增添了血槽。玩家在限定时间内接龙的单词越多，每个单词平均使用的假名数越多，就能给对方造成更大伤害。连续接龙出3个假名以上的单词，更可形成高分连锁。

经过版本更新后，游戏目前收录的单词已多达60万，包括了各领域的宅向乃至玄人向的特有名词。赛马爱好者能顺利造出赛马用语，动画爱好者能轻松列举出被系统成功识别的声优名，当然，本作对玩家的日语水平还是有较高要求的，另含收费道具。



▲“现充去死！”



▲动画迷和日剧迷都能在庞大的词库下大展拳脚，比如“长泽雅美”连个“三笠”。



iOS



《幻想奔跑者》是一款结合了RPG要素的强制卷轴横版跑酷游戏，唯美的角色以及各具特色的职业是其最大特征。如今其续作也已经发布，依然是本体免费+道具课金的形式。续作的可操作角色种类多达150种，包括公主、暗精灵、堕天使、黑骑士、学生会长等等，而且还全部附有语音。随着角色阵容的充实，攻击方式变得更加多样化的同时，敌人的招式也随之丰富起来，显得更有挑战性。

游戏的目的很简单，玩家需要让最多4人的队伍一路奔跑，同时攻击路上的敌人和障碍物来获取宝石。为了不让跑酷的过程显得过于枯燥，游戏中还有任务系统，玩家需要满足任务的要求来获得武器等各种报酬。本作还实装了“技能系统”，可以在武器和角色身上附加技能，使得战斗更加简单和爽快。





Android/iOS

全职猎人 战斗全明星

HUNTER×HUNTER バトルオールスターズ

■ BNGI ■ 日版 ■ ACT ■ 本体免费

《全职猎人》漫画连载再开，移动平台也不甘寂寞，推出了这款集结系列全明星的作品。在本作之中，玩家不仅可以控制小杰、奇犽、酷拉皮卡、雷欧力这四号主人公队伍角色，就连早期连载中的猎人协会成员、幻影旅团、阴兽，甚至是挑战贪婪之岛的角色们也会悉数登场。玩家需要通过任务或挖角的方式收集同伴，组成自己独有的队伍，完成种种高难任务，成为星级猎人。

游戏类型为“实时×猎人动作”类，玩家可以通过直接划动屏幕来给角色们下达指示，令角色们发动各自的技能来攻击敌人。根据原作中的念能力特性，所有的登场角色也被分为了六种类型：“战士”是擅长近距离攻击的平衡型；“枪手”拥有远距离的全类型最高等级攻击力，但攻速与移动速度均比较缓慢；“坦克”的HP极高，并拥有附加无法行动的异常状态“麻痹”的能力，但射程极短且移动极慢；“治愈师”是惟一可以给队伍施加回复的类型；“法师”可以进行广范围的远距离攻击；最后还有名为“领主”的类型，但实际性能不明，推测是拥有一些比较特别的技能。分析并编成只属于自己的队伍，活用成员的特性，就能顺利地过关斩将。

本作属于本体免费，道具收费的游戏。强力的角色相信也是需要花钱来抽取获得的，相信大家也早已明白这类游戏的奥妙之处，不过课金可要适度哦。







Android/iOS



坦克世界 闪电战

World of Tanks Blitz

■ Wargaming ■ 日版 ■ ACT ■ 免费

备受全球PC玩家热捧的《坦克世界》如今也来到手机平台。《闪电战》的最大调整是把战斗从原本的15对15，调整为7对7，时间也从15分钟缩减为7分钟，更加符合手游的习惯。由于地图范围有所缩小，故战斗的节奏很快，紧张刺激感丝毫不亚于PC版。

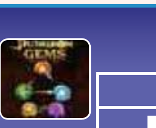
本作的可选坦克分为轻型、中型、重型、驱逐型4大类，来自德国、苏联、美国的坦克总数超过90种，官方还表示日后将会追加更新日本等国家的坦克。用触摸屏控制坦克行驶、发炮非常便利，而游戏的战略要素也丝毫没有缩水，玩家需要合理利用战场元素和团队配合才能无往不利。利用得到的银币可以购买更多的坦克，经验则能对现有坦克进行升级改装，丰富的科技树更是军事爱好者们乐此不疲的最大原因。《坦克世界》的玩家在本作中可以继续使用原本的账号，虽然不能跨平台对战，但两款作品在未来会有所联动。







Android/iOS



迷宫珍宝

ダンジョン・ジェム

■ Gameloft ■ 日版 ■ RPG ■ 本体免费

游戏的背景是远古时期，住在地底的巨龙们盘踞在洞窟里守卫着无数的财宝。但随着岁月的流逝，巨龙们渐渐灭绝，只有那些仍旧被留在地下的财宝在孤独等待着勇者的来临……本作中玩家可以从其他玩家中选择“共斗者”，并一起联手战胜潜伏在洞窟中的魔物，推动任务的进程。战斗的操作十分简单，玩家只需用手指划动屏幕上不同属性的符文，将同色的连接在一起后，就可以发动集中攻击，同时消除五个以上的符文的话还可以发动名为“狂热符文”的必杀技对敌人造成巨大伤害。同时消除多种属性的符文可发动复数的属性攻击，但此时会消耗名为“AP”的点数，该点数耗尽后，玩家就无法自由连结符文，因此对AP的运用十分考验玩家的策略性。游戏中共有220种以上的英灵，玩家可以根据需要将英灵们进行强化，并构建专属于自己的强力队伍。带有黑暗美学气息的游戏画面和精致的英灵设定也让本作增色不少。







文 秋沙雨

Android/iOS



最终幻想Agito

ファイナルファンタジー アギト

■ Square Enix ■ 日文 ■ RPG ■ 本体免费



《最终幻想 零式》的原名本是《最终幻想 Agito XⅢ》，自从改名之后很多人都渐渐开始将这个原名遗忘，结果Square Enix不走寻常路，重新把之前扔掉的“Agito”拿回来，利用《零式》的素材做了个手游——这便是本作《最终幻想Agito》的由来。《最终幻想Agito》讲述的是在《零式》六亿多次轮回的最初，也就是第一次轮回里所发生的故事。

剧情

主线





玩家在本作里依然扮演的是朱雀的学生，与《最终幻想 零式》不同的是玩家不能操作原0组的角色，而是需要在游戏开始时创建一个属于自己的角色来进行故事。本作的主线流程与《最终幻想 零式》大同小异，例如开场时白虎的路西昆米会带着水晶无效化装置来袭击学校，战后伊萨那死亡，朱雀要反攻时白虎被阿尔提玛弹轰得只剩下渣等等……只是有些细节会不一样，在本作里新加入了几个角色，其中包括在《零式》特典映像里说过几句话的ジョ–カ–和ティス。

目前剧情正在缓慢配信中，根据制作人在访谈时所说，本作是采用“轮回制”，也就是我们俗称的“多周目制”来进行游戏的，第一次轮回结束后玩家要从玩家群里选出一个人作为本次轮回的“Agito”，然后才能够进入下一次轮回。

在主线的部分剧情里需要玩家与其他人一起做出选择，这个选择会影响到剧情的走向，为了保证公平性，游戏的选项系统采用的是少数服从多数的形式，不过目前选项投票系统还尚未开放，所以玩家们想要投票还得等待官方日后的更新。



日常对话



每当进行过剧情的更新之后在校园各处就会出现头上有黄色图标的NPC，或者原本可对话角色的图标变成黄色，这时候与他们对话可以触发与主线有关的剧情，这些剧情不会给主线走向造成影响。

委托



在学校里与头上标有“赖”标志的NPC或者学生对话就能够接下委托，绝大多数的委托是没有时间限制的，部分委托则因为是官方配信的活动而有时间限制。在教室里与讲台前的教官对话可以拿到不少能够反复做的委托任务。每当主线更新时就会有新一批的委托任务，这时可以在地图移动时在各区域的图标上确认，如果有新的委托，那么在区域图标上就会多出一个黄色的圆点。

校园生活



小队



在每个月第一天，系统会将玩家分配到一个小队之中，玩家需要在这个小队里待整整一个月，直到下个月第一天时系统才会将玩家重新分配到另一个小队。玩家们是不会知道下一个月里自己将会和谁待在同一组，小队名单都是随机的。

小队的作用有两个，一个是在平时刷地图时多一个选择，另一个最重要的作用就是在官方发布的活动BOSS战上进行车轮战，争取好的排名赢取更多的奖励。

装备的更换



玩家在创建角色时能够选择三种武器：魔法枪、长枪以及双剑，有很多人以为选择了一个武器之后从此职业就这么固定下来了，其实不然，在“装备”页面里玩家能够自由地在三种武器之间自由切换。魔法枪重视远程攻击和魔法攻击，长枪重视近距离的物理攻击，双剑重视多段攻击。

虽然和《零式》相比，玩家可使用的武器种类大幅度缩水，不过换装的数量有所增多，除了最基本的校服之外，还有礼服、教官装等，甚至还有苍龙和白虎的服装可以使用。

装备 & 技能的制作与强化





在游戏一开始，玩家手中只有一种初始武器，想要获得其他武器就需要去刷素材和武器合成书，稀有度在R以上的武器是最好的选择。技能与魔法的合成也是一样，需要去刷各种属性的石头和技能&魔法合成书。装备与技能、魔法的合成并不是每次都能成功的，合成书稀有度越高，合成成功的机率就越低。

装备与技能的强化也是一样，每个武器和技能都能够进行强化，需要消耗素材以及一把相同的武器或一个相同的技能，强化等级越高，强化成功的机率就越低，强化失败的话就会失去作为材料的素材和武器（或技能），相对的，下一次强化时成功率就会提升10%。



抽选



抽选，也就是日语里的“ガチャ”，经常玩手游的玩家对这个词一定不陌生，因为它往往是和“课金”挂钩的。在本作里，抽选的方式有两种，一种是需要课金买水晶石来抽的“水晶抽选”，新出的服装、武器以及原0组成员的支援技都能够在这里抽到。当然，并不是必须要课金才能抽，使用抽选票也能够进行抽选，抽选票的入手方法比较多，可以通过每天登录签到时系统赠送，参加各种活动时的奖励，做主线任务时偶尔也会送，以及通过接下来要提到的“友情抽选”来入手。

“友情抽选”需要消耗友情点数（FP）来进行，而且每次抽选时消耗的点数都会加100，例如第一次抽时消耗100FP，第二次抽的时候所消耗的FP就会变成200，第三次是300，以此类推。“友情抽选”所获得的物品与“水晶抽选”的阵容相比要弱上不少，不过一定机率能够抽到抽选票，还算是比较不错的。

同学手册



同学手册的用途只有一个——查看玩家与原0组成员之间的好感度。在本作里好感度的作用只有一个：触发支线剧情。每当好感度累计到一定数值之后就会触发剧情，剧情结束时还能通过连打来迅速增加好感度。

好感度的增加方式有好几种，一种是和原0组的成员对话，原0组的成员分布在学校各个区域里，在早上（3时～10时）、中午（10时～15时）、黄昏（15时～19时）、晚上（19时～3时）四个时段分别和他们对话一次就能够增加好感度，每次增加13点，各角色的位置可参见下页表格。另一种是通过



战斗时来增加，战斗里使用角色的支援技可以增加好感度，数值随着战场等级而上下浮动，在结束战斗时一定机率也能够增加好感度。

好感度剧情的触发不一定只能在该角色所在的区域进行，当数值达到了触发事件的要求时，地图区域标志的上方就会出现一个粉红色的圆点，移动过去和角色对话即可触发剧情。目前可攻略的角色为原0组成员，**マキナ、レム、ジョ–カ–**和**ティス**无法攻略，**エ–ス**的出现时间为第一章后期。

各角色位置一览	
角色名	所在区域
エ–ス	チョコボ牧场
デュ–ス	里庭
ナイン	里庭
トレイ	クリスタリウム
ケイト	教室
サイス	教室
シンク	喷水广场
エイト	喷水广场
セブン	リフレッシュル–ム
ジャック	テラス
クイ–ン	军令部第二作战课
キング	武装第六研究所

学生手册





“学生手册”的作用就是让玩家们查看自己角色的信息，还能编辑角色在战斗时所说的台词和自我介绍等等。

等级

本作的等级分为两种，一种是角色自身的等级，角色自身的等级会影响到ACT上限、技能cost等参数，另一种是职业等级，每个月进行重新分班时职业等级就会重置，而且职业会被重新分配。

ACT

ACT也就是所谓的行动值，本作的ACT回复速度很快，一百多点的ACT值全回复也只需要4个多小时的时间。除此之外还能够通过提升角色自身等级以及使用回复药来让行动值进行回复，等级提升时ACT值就会全回复，而使用回复药就得看回复药自身的回复量了，目前比较常见的两种回复药分别是回复50%和全回复的。

好友列表





目前每个玩家的好友数量上限都为50，好友的查找可以通过搜索ID和学号来进行，或者在战斗时选择陌生人作为战友，在战后就能够进行好友申请了。好友的作用除了在战斗时彼此之间提供帮助之外，还能够通过“点赞”来增加CP与FP，在好友信息栏旁边有一个“いいね”的标志，按下之后就能够点赞，如果玩家的等级远高于好友的话获得的CP与FP就更多。



出席簿

“出席簿”也就是俗称的每日签到系统，“出席簿”每一轮的长度为30天，经过30天之后奖励就会重新刷新，开始新一轮的签到。在几个固定的签到天数里会有比较丰厚的奖励。

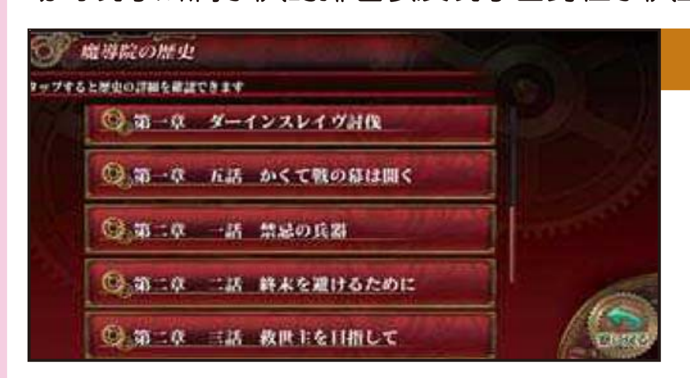
成绩表

“成绩表”的作用在于查看全体玩家的排名情况，排名的位数将与每个月第一天的分班紧密相关。班级点数（CP）是影响成绩榜排名的重要因素。



排名

“排名”与上文的“成绩表”不是同一种，“排名”的作用是查看在巨型BOSS讨伐活动时玩家所属小队的排名以及玩家自身在小队里的排名。



历史

“历史”简单来说就是剧情回顾系统，玩家可以在此查看与主线剧情相关的影像和对话。

特典码

本作在与其他杂志或游戏进行联动时偶尔会发布一些特典码，大部分入手途径比较困难（例如《Fami通APP》杂志限定码或者TGS会场限定码），目前的特典码都是换装。



公告

在公告页面里玩家可以查看官方接下来的更新日程以及最新的活动信息，大部分活动的介绍文都是以某个角色的口吻来进行委托的形式发布的，这对于《零式》的玩家还是有不小的吸引力。

战斗相关

技能与魔法



在战斗时玩家可装备5个技能，其中包括4个被动技能和1个自动技能，自动技能的效果大多数为玩家自身参数的加成（例如魔法攻击力提升等）。4个被动技能的可编辑范围就比较广，每个被动技能都能够同时镶嵌5个技能或魔法，也就是说玩家们在战斗里共能够使用20个技能或魔法。但是魔法和技能的装备是有限制的，每个魔法和技能都有cost，稀有度越高，cost越大，同时威力也就越强。而玩家本身也有cost，在技能槽里镶嵌的魔法和技能的cost总和不能超过玩家本身的cost。cost的提升有两种途径，一种是升级角色本身的等级，另一种是强化能够增加cost的武器或防具。



三种武器有各自的技能，而魔法则有火、冰、电三种攻击属性以及回复等辅助属性，同时还分为RF、SHG、BOM、ROK和MIS五种类型。越好的技能和魔法越难拿到，但并不代表机率为零，在官方开展的各种活动里玩家只要积极参加就能够拿到不少稀有度R甚至是SR的技能或魔法。除此之外还有支援技，玩家们通过活动或者抽选可以拿到原0组成员的支援技，支援技一开始是不能使用的，要等冷却时间结束之后才能够发动，而且每场战斗都只能使用一次。



魔法的类型说明	
名称	效果
RF	射程最长的单发魔法
SHG	以角色正前方为射程的扇形范围魔法，连击数多而且威力较大
BOM	以角色为中心的周身范围魔法
ROK	以单个敌人为中心的周身范围魔法
MIS	目标为目前出现的所有敌人的全体单发攻击魔法

致命一击



《最终幻想 零式》战斗系统的关键“致命一击”系统并未缺席本作。在敌人攻击前或攻击后会有一瞬间露出破绽，这时候玩家需要触碰屏幕就能够对敌人进行致命一击。本作的“致命一击”并不像《零式》那样能够招招秒杀杂兵，在等级相差有些悬殊的情况下杂兵们露出破绽时出现的“致命一击”光圈很有可能不是能够直接秒掉敌人的红色圈，而是能够给敌人进行大幅度伤害的黄色圈。不过由于本作在战斗时不能自由移动，所以敌人什么时候会露出破绽也就全看玩家们的个人运气。

待机



在使用了魔法或技能之后，技能槽就会进入冷却模式，需要经过1～2分钟的时间才能够使用第二次。这时候玩家就可以触碰一下技能槽左边的“攻击”＆“集中”标志，切换到待机模式。在进入待机模式时技能的冷却速度就会加快，而且玩家还能够慢慢回复HP，不过需要注意的是在进入了待机状态之后玩家的防御力会下降，所以遇到BOSS时千万要把握好待机模式的切换时机。

CP 与 FP 的获得



在战斗前玩家需要选择队友，可选择的队友有三种：玩家自己的好友、小队的队友以及陌生人，选择好友和队友来一起战斗的话战后可以获得的CP与FP就会增加，选择陌生人的话就不会有CP与FP的加成，不过战后可以进行点赞和申请好友。如果队友的等级远小于玩家的等级的话战后获得的CP与FP就会大幅增加。



地图探索

剧情模式



剧情模式正如其名，是用来进行主线剧情的，主线剧情的地图只能够进入一次，通关后就无法再进入。不过主线地图通关奖励比较丰厚，会赠送一些回复道具或抽奖券之类的。玩家要是想重新体验剧情模式的战斗，只能等待本次轮回结束之后在下一次轮回时重新进入，这过程十分漫长。

调查模式



由于剧情模式的地图只能进入一次，所以平时玩家们刷级刷素材都要到调查模式这边来进行，这里列出从“**ルブルム**地方”～“**エイボン**地方”五个区域的信息。

从“北**トゴレス**地方”开始，每张地图都会随机出现“**サボテンダ－**”或者“花**サボテンダ－**”，打倒后能够拿到N+或者R级别的素材。

ルブルム地方

战场名称	推荐等级	消耗ACT	出现敌人	可获得道具
アクヴィの森の魔物を倒せ	2	8	キャッパワイヤ、ハンドレッグ、イビルアイ	火の魔石、冰の魔石、雷の魔石、ランスの知识、ファルシオンの知识、【ナツビ】の知识、ファイアRFの书、ブリザドBOMの书、サンダ–SHGの书、火の原石、冰の原石、雷の原石、风の原石、毛皮
コルシ海岸の生态を调べろ	3	9	レッサ–クァ–ル、ハンドレッグ、イビルアイ	风の魔石、冰の魔石、雷の魔石、【ナツビ】の知识、ショ–トバレルの知识、ファルシオンの知识、ブリザドBOMの书、火の原石、冰の原石、雷の原石、风の原石、毛皮
洞窟に潜む魔物を倒せ	？？？	13	キャッパワイヤ、ア–リマン、レッサ–クァ–ル、イビルアイ、アスモデウス	【ツボミ】の知识、リジェネの书、ケアルの书、冰の魔石、雷の魔石、ランスの知识、ショ–トバレルの知识、【ナツビ】の知识、ブリザドBOMの书、サンダ–SHGの书、火の原石、冰の原石、雷の原石、风の原石

トゴレス地方

战场名称	推荐等级	消耗ACT	出现敌人	可获得道具
町で蠢く不审な影を追え	4	10	皇国兵、军用クァ–ル、重机关铳兵、ストライカ–	トライデントの知识、【ツボミ】の知识、C机关钢装甲板、高级毛皮、风の魔石、ショ–トバレルの知识、839式军衣の知识、ランスの知识、ファイアRFの书、ブリザドBOMの书、サンダ–SHGの书、毛皮、铁装甲板、风の原石
皇国兵が潜む据点を探せ	5	11	对人ロケット炮兵、皇国兵、突击兵、军用クァ–ル、重机关铳兵	ショ–トバレルの知识、トライデントの知识、ル–ンソ–ドの知识、ル–ントリガ–の知识、リジェネの书、钢装甲板、高级毛皮、风の魔石、C机关、ランスの知识、839式军衣の知识、スキュア–の书、スナイパ–ショットの书、ファストブレ–ドの书、风の原石、铁装甲板、毛皮
洞窟に潜む皇帝兵を倒せ	6	12	皇国兵、强化兵、军用クァ–ル、对人ロケット炮兵、军用クァ–ル改	ル–ンソ–ドの知识、トライデントの知识、ル–ントリガ–の知识、三九年式战斗服の知识、ブリザラBOMの书、高级毛皮、钢装甲板、839式军衣の知识、ブリザドBOMの书、スキュア–の书、スナイパ–ショットの书、风の原石、铁装甲板、毛皮
町を袭う皇国兵を倒せ	？？？	18	对人ロケット炮兵、皇国兵、突击兵、军用クァ–ル、强化兵、重机关铳兵、コロッサス	复合装甲板、皇国式【连发铳】の知识、皇国式【礼剑】の知识、皇国式【回转枪】の知识、三九年式战斗服の知识、ケアルの书、プロテスの书、钢装甲板、C机关、ファストブレ–ドの书、スナイパ–ショットの书、ダブルスラッシュの书、ダブルスラストの书、铁装甲板、风の原石

北トゴレス地方

战场名称	推荐等级	消耗ACT	出现敌人	可获得道具
苍龙との国境を调べろ	9	13	アクアプリン、キャッパワイヤ、サボテンダ–、アイスプリン、イビルアイ、アルラウネ	バ–サクの书、ソウルイ–タ–の书、风の宝珠、ライアットの知识、スラッシュパイクの知识、スロウの书、ブラインの书、シェルの书、暗の魔石、风の魔石、圣の魔石、839式军衣の知识、ファイアRFの书、ブリザドBOMの书、サンダ–SHGの书、暗の原石、圣の原石、风の原石
北トゴレスの森林を调べろ	12	14	フレイムプリン、ハンドレッグ、サボテンダ–、イビルアイ、インフェルノ	840式上级军衣の知识、火の宝珠、シャムシ–ルの知识、スラッシュパイクの知识、スロウの书、ファイラの书、火の魔石、ファイアRFの书、暗の原石、火の原石
玄武国境の山岳を调べろ	14	15	フレイムプリン、ハンドレッグ、イビルアイ、サボテンダ–、デュアルホ–ン、キャッパワイヤ	バ–サクの书、魔兽の体皮、雷の宝珠、火の宝珠、スラッシュパイクの知识、ライアットの知识、シャムシ–ルの知识、スロウの书、サイレスの书、ファイラRFの书、サンダラSHGの书、高级毛皮、雷の魔石、火の魔石、圣の魔石、ファイアRFの书、ブラインの书、サンダ–SHGの书、火の原石、雷の原石、圣の原石
玄武に续く洞窟を调べろ	？？？	25	ア–リマン、ア–リマン、アイスプリン、サボテンダ–、キャッパワイヤ、スノ–ジャイアント	840式上级军衣の知识、シハンの知识、エンシェントソ–ドの知识、フユ–リアスの知识、水切りの枪の知识、魔兽の体皮、冰の宝珠、ケアルの书、ヘイストの书、暗の魔石、冰の魔石、ブリザドBOMの书、毛皮、暗の原石、冰の原石

イスカ地方

战场名称	推荐等级	消耗ACT	出现敌人	可获得道具
海岸の离岛を调べろ	14	16	アクアプリン、ボム、サボテンダ–、イビルアイ、アダマント–タス	840式上级军衣の知识、水切りの枪の知识、フユ–リアスの知识、シハンの知识、プロテアの书、ケアルラの书、魔兽の体皮、火の宝珠、冰の宝珠、风の宝珠、リジェネの书、ファイラRFの书、ケアルの书、サンダラSHGの书、ブリザラBOMの书、圣の魔石、风の魔石、火の魔石、冰の魔石、ファイアRFの书、ブリザドBOMの书、火の原石、风の原石、圣の原石、冰の原石

战场名称	推荐等级	消耗ACT	出现敌人	可获得道具
町周边の地形を调べろ	16	17	フレイムプリン、ボム、ハンドレッグ、サボテンダ－、ストライカ－、强化兵、皇国军将校	エンシエントソ－ドの知识、フユ－リアスの知识、水切りの枪の知识、シエルラの书、复合装甲板、火の宝珠、雷の宝珠、シャムシ－ルの知识、三九年式战斗服の知识、サイレスの书、ケアルの书、トリプルバ－ストの书、クロシングアタックの书、ジャンプの书、サンダラSHGの书、ファイラRFの书、暗の魔石、雷の魔石、钢装甲板、火の魔石、C机关、ファイアRFの书、暗の原石、火の原石、雷の原石、铁装甲板
北へのル－トを开拓しろ	18	19	デュアルホ－ン、アイスボム、ハンドレッグ、サボテンダ－、アイスプリン、イビルアイ、ベヒ－モス	水切りの枪の知识、エンシエントソ－ドの知识、840式上级军衣の知识、フユ－リアスの知识、ヘイスガの书、魔兽の体皮、冰の宝珠、サイレスの书、ファイラRFの书、ブリザラBOMの书、冰の魔石、高级毛皮、シルバ－シンボル、暗の魔石、ブリザドBOMの书、冰の原石、毛皮
火山に住む巨大な敌を倒せ	？？？	30	ボルケ－ノ、ア－リマン、インフエルノ、花サボテンダ－、ロリカプティング	スロウガの书、风の宝珠、火の宝珠、魔兽の体皮、冰の宝珠、ブライガの书、高级毛皮、火の魔石、冰の魔石、暗の魔石、毛皮、火の原石、冰の原石

エイボン地方				
战场名称	推荐等级	消耗ACT	出现敌人	可获得道具
要塞に现れる谜の影を追え	20	20	军用クア－ル、突击兵、重机关铳兵、サボテンダ－、デュアルホ－ン、アイスプリン、アイスボム、花サボテンダ－、コロッサス、苍龙近卫兵、帝国军将校	サンダ－クライの知识、アイスランスの知识、フレイムタンの知识、近卫团常服の知识、840式上级军衣の知识、冰の宝珠、复合装甲板、魔兽の体皮、三十九年式战斗服の知识、ラウンドスピアの书、クロシングアタックの书、シエルの书、ヘイストの书、トリプルバ－ストの书、ブリザラBOMの书、ジャンプの书、钢装甲板、高级毛皮、冰の魔石、圣の魔石、毛皮、铁装甲板
国境要塞周边を调べろ	23	21	イビルアイ、ボム、デュアルホ－ン、花サボテンダ－、アクアプリン、苍龙近卫兵、スノ－ジャイアント	アイスランスの知识、フレイムタンの知识、シハンの知识、近卫团常服の知识、840式上级军衣の知识、バ－サクの书、火の宝珠、魔兽の体皮、ジャンプの书、プロテスの书、ヘイストの书、リジエネの书、スロウの书、圣の魔石、火の魔石、高级毛皮、サンダ－SHGの书、ファイアRFの书、圣の原石、毛皮
地下洞を守る魔物を倒せ	？？？	30	ジョウサイ	ミヤビの知识、近卫团常服の知识、ミスリル、サンダラSHGの书、圣の魔石、暗の原石

玩后感

如果是对《零式》情有独钟的玩家，那么《Agito》还是很有吸引力的。本作在剧情上本作有不少亮点，玩家可以在校园里看到0组成员非常有生活感的另一面，层出不穷的活动与有趣的支线是最大的看点，主线的大方向依然没有改变，照样是朱雀、白虎和苍龙的那点事。不过场景素材和人物建模都是沿用自《零式》并加以高清化之后的结果，战斗时不能移动这点让玩家变得更加依赖装备和等级碾压，千遍一律的打法容易让战斗变得十分枯燥，本作所占容量也比较大，每次运行游戏时iPhone的电量直线下降在某种意义上来说还是挺壮观的。

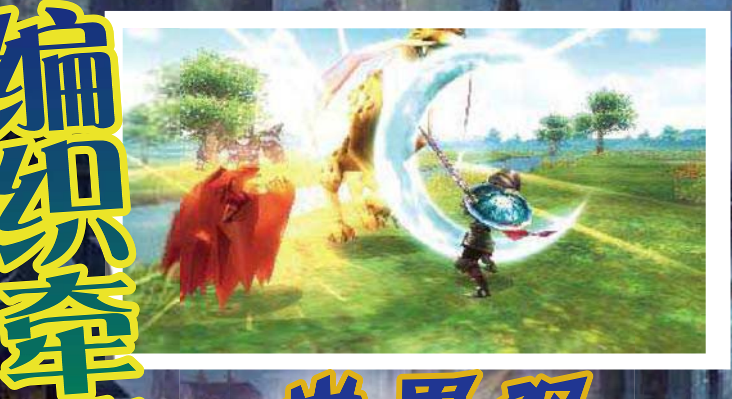


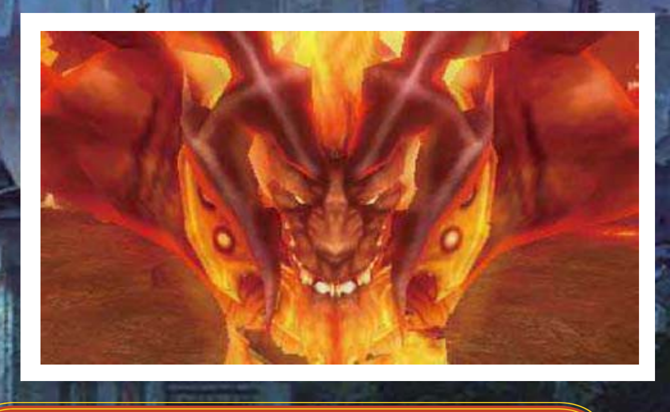


在3DS上登陆的《FF》新作既非《FFCC》也不是《FFTA》，但这款原创外传的确符合当今潮流——它是一款四人共斗游戏。制作人倒是及时予以了澄清，表示这并非一款《FF》皮肤的《怪物猎人》，他希望玩家将其视为《FF XIV》的简化版。职业系统和召唤兽等《FF》特色均予以保留，玩家们将在全新的岛屿阿莫斯特拉上展开探索水晶的冒险生涯。

3DS	动作角色扮演	A・RPG
最终幻想 探索者		
FINAL FANTASY EXPLORERS		
Square Enix	日版	预定2014年冬
1～4人	售价未定	对应周边未定

编织牵绊的新故事







世界观

这个世界的居民运用水晶能源发展着自身的文明。阿莫斯特拉是经由激烈的地壳运动所形成的新岛，岛上蕴藏了大量水晶，无数以收集水晶作为生计的探索者们前往该岛“淘晶”。他们的致富之路并不那么顺利，以守护水晶与自然界为己任的召唤兽们是横亘在眼前的艰难障碍。这场人类与幻兽旷日持久的对抗中，一名年轻的探索者——即玩家，来到了岛上。

这个世界里的水晶是一种架空的神秘矿物，据说来自遥远的星星。水晶里流淌出的能量被称作“水晶能量”，世界上的一切生命都在水晶的恩惠下被注入生命，并逐步完成各种族的进化。

CHECK 水晶

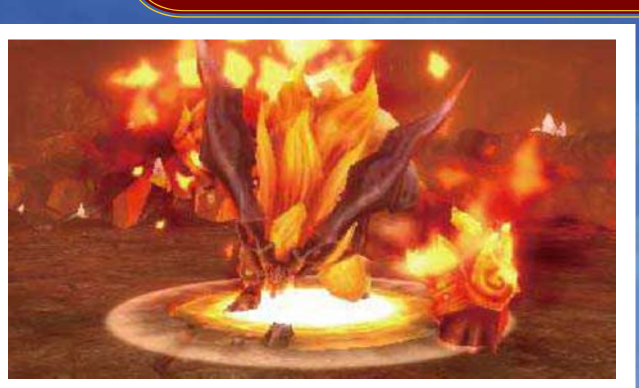


召唤兽

召唤兽活跃于《FF》的各代作品中，但基于世界观的不同，其自身定义也千差万别。多数场合下，它们作为主人公的同伴或守护者，成为强大的战斗支援单位，但是在本作里，它们的职责是守卫水晶能量。一旦水晶能量枯竭，也就意味着所有生命能量的断送。

利用并不断消耗水晶的人类，亦对水晶造成巨大威胁。因此召唤兽虽是一切生命的守护者，但对于可能令水晶枯竭的人类来说，它们同样是可怕而强大的敌人。









雷吉平原

初期就能造访的地区，远处耸立的巨大结晶体名为“神圣大水晶”，传闻是世界的根源，人类正是得益于该水晶的能源才发展至今。

希巴特火山

熔岩泛滥的灼热地带，伊夫利特的栖息之处。系列中为玩家熟悉的杂兵“炸弹怪”也会在这里出现。







玩家的起始据点，可在此领取各式任务，再搭乘飞空艇前往野外活动。据点里也有贩售各种道具和装备的商店，街道中央也竖立着一根水晶，似乎有什么特殊用途。

主要职业介绍



骑士

队伍的生命线，攻防一体的平衡职业，能输出能做肉盾（俗称的“坦克”），精于防御系技能。

黑魔道士

攻击魔法的专家，物理防御较弱，但能够运用其高魔力在远距离发动攻击，是强力的炮台职业。

拳法家

把近战攻击发挥至最大的职业，防御力虽低，但高血线依然令其有不错的生存能力，通过怒涛般的连续攻击压制敌人。

白魔道士

队伍的生命线，精通一切回复魔法，没有任何一个队伍能缺少这个职业。



随着发售日的临近，官网再次公布了大量新情报。除了新角色外，旧有角色的服装也发生了变化，而系统方面的合理调整让人对本作更加期待。

文 苍穹　美编 Juxi

PSP/PSV

动作・狩猎　ACT

讨鬼传 极

讨鬼传 极

Koei Tecmo Games	日版	预定2014年8月28日
1～4人	5184日元（PSP版）/6264日元（PSV版）	对应周边未定

相关报道：Vol.221、222、223

造访泡沫之里的陌生面孔



北方的『母狼』 凛音（リンネ）

声优：小松由佳

位于泡沫之里北方的不知火之里的首领。性格冷静沉着、意志坚强，深得部下的信赖。在8年前的“大祸时”中被舍弃而来到不知火之里，由于没有得到灵山的许可就成为了首领，故与灵山对立。



染血之鬼 九夜（クヨウ）

声优：增谷康纪

灵山的军师，身居要职且拥有对“百鬼队”的指挥权。在军略方面的才华出众，是一个冷酷无情的现实主义者。在8年前的战斗中制定了放弃北方的作战方案，此后就被称为“舍弃北方的鬼”。



虚海（キョカイ）

半人半鬼的彷徨者

声优：前田爱

谜之女性，左半边身体受到恶鬼的侵蚀，呈现半人半鬼的姿态。从言谈举止中甚至无法判断她究竟是少女还是老太婆，周身充满了谜团，且拥有与动物交谈并驱使它们的特殊能力。

▲身为军师的九叶带领着百鬼队第三小队支援泡沫之里。

▲众多新人的到来也让鬼府总部显得有些人满为患。

挡在玩家面前的新大型鬼！

风缝（カゼヌイ）

兼具猫形和人形特征的大型鬼，与可爱外表相反的是其狡猾和残忍的性格。



▲风缝甚至带有明显的女性特征。





▲悄无声息地接近敌人后再用锐爪展开攻击。



怨树坊（オンジュボウ）

身体柔软的大型鬼，常常潜伏于山林中，身上也寄生着多种异界的植物。







▲►怨树坊拥有相当高的智商，会出其不意地攻击。

◄口中喷吐的大范围毒雾会对鬼府们造成不小的麻烦。

《极》的系统之变！

紧急任务

与木绵对话时偶尔会发生的突发任务，战斗场所、对阵的恶鬼都是未知之数。这些突然袭来的恶鬼比一般的更为强大，寄宿着御魂的几率更高，获得稀有素材的几率也更大。





◄由于敌人未知，故不能事先准备好克制属性的武器。

无限讨伐任务

从秋水处受领的以收集研究素材为目的的任务，需与不断涌出的恶鬼交战，随着讨伐数量的增加，稀有素材的获得率会提升，御魂的出现几率也会增加。





◀▲连续的持久战对玩家的实力和耐力都是一个考验。

御魂成长

御魂随着不断战斗能够提升等级，每次升级都会习得一种技能。本作中御魂的等级上限有所提高，当升级到最高的“LV.极”时还可以习得强力的特殊技能。



◀御魂的培养需要大量的时间与金钱。



技能替换

前作中御魂只能同时掌握3种技能，每次习得新的技能都要选择一种覆盖。本作中御魂所习得的技能将全部保留，玩家可以从其中任意选择3种装备上，在战斗中发挥效用。



▲自由更换的人性化改进让玩家在选择技能时更加自如。





随着发售日的逐步临近，角色消息和系统相关内容也都开始慢慢解禁。这次的“前线”依旧是以介绍角色为主，不过全新的系统和原有系统的加强部分也值得关注。

文 阿鲁　美编 Juxi

角色介绍

PSV	英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	角色扮演 RPG
	英雄传说 闪の轨迹 Ⅱ	
Falcom	日版	预定2014年9月25日
1人	7344日元	对应PSV TV
相关报道：Vol.220、222、223		



托瓦·赫歇尔

トワ・ハーシェル







CV 野中蓝

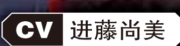
18岁　　使用武器：魔导铳

身材娇小且童颜的现任托尔斯士官学院学生会长，品行端正、成绩优秀，通过自己的努力赢得了贵族和平民学生的尊重。在克洛斯贝尔召开的西塞姆里亚通商议会期间，以学生的身分成为了行政部门的随行人员，其能力甚至得到了帝国政府的高评价。内战期间，托瓦被某人托付了重要的使命。

安洁莉卡·罗格纳

アンゼリカ・ログナー





CV 进藤尚美

19岁　　使用武器：手甲

四大名门之一、罗格纳侯爵家的闺秀，在士官学院中是里恩一行人的前辈，喜欢穿着骑手服，驾驶机车四处闲逛。因矿山事件而惹怒父亲，从士官学院退学的她将爱车托付给里恩后便离开了学校。



夏珑·库露佳

シャロン・クルーガー

CV 由加奈

23岁　　使用武器：钢丝＆短刀

第三学生宿舍的舍管，同时也是莱茵弗德家的女仆，对于阿莉莎来说像姐姐一般，是一个拥有可爱容貌以及无可挑剔的料理技术的超级女仆，以绝妙的时机多次出现在前往各地实习的“Ⅶ组”队员面前予以辅助。不过其真实身分为噬身之蛇执行者No.Ⅸ——死线库露佳，在贵族联合对帝国发动袭击时，她以该身分与学院的老师们一起奋勇抗敌。

路法斯·亚尔巴雷亚

ルーファス・アルバレア

CV 平川大辅

27岁　　使用武器：骑士

四大名门之一，亚尔巴雷亚公爵家的长子兼继承人，深得尤西斯信赖的哥哥。贵族派中知名的贵公子，平易近人又富有才干，与奥利维特王子同为社交界的话题性人物。担任托尔斯士官学院常任理事一职，有着亲民的一面，却始终坚持贵族派的中心思想，被革新派视为危险人物。为了重现“由贵族统治平民”的政权，和凯恩公爵一起，作为帝国连合军的“总参谋”亲自出马掌控帝国全境。

苍之深渊 薇塔·克洛提德

《苍の深淵》ヴィータ・クロチルダ

CV 田村由加莉

24岁

噬身之蛇使徒第二柱，拥有苍之深渊的异名，她身边还有一只名为“格里亚洛斯”的琉璃色鸟。前作中她是导力广播电台知名主播蜜丝缇，同时也是帝都歌剧院的头牌——苍之歌姬，不过这都是她为了执行“幻焰计划”而塑造的身分。当帝国连合军占领帝都作战开始时，她便公开了自己的真实身分，这也代表着“幻焰计划”的行动正式开始。



CV 三浦祥朗

? 岁

他是噬身之蛇执行者No. X——怪盗绅士，曾在多部作品中客串登场，通常以“怪盗B”的名号，并伪装成贵族给玩家带来各种谜题。

CV 柿原彻也

19岁　使用武器：警棒型旋棍

克洛斯贝尔特务支援课所属的搜查官，《零轨》和《碧轨》的男主角。作为支援课的领队，在克洛斯贝尔事件里，带领成员们跨越重重壁障，身心都得到了极大的成长。七耀历1205年，在克洛斯贝尔面临被帝国侵占的危机中，罗伊德一行人又将采取怎样的行动呢？

CV 佐藤利奈

18岁　使用武器：斩魔刀

彩虹剧团的新人演员，而另一个身分则是传说中的杀手“银”。继承了父亲遗志的她在克洛斯贝尔遇到了伊莉娅和罗伊德，在两人潜移默化的改变下，她也解开心结，决心将自己的演员之路继续走下去。



CV 佐藤聪美

15岁

皇帝尤肯特三世的女儿，可爱的相貌让她在帝国中拥有很高的人气。和同父异母的哥哥奥利维特王子一样，有着喜欢恶作剧的性格。喜欢故意撩拨里恩然后观察艾丽泽的反应并乐在其中。



系统介绍

让战术连接威力倍增的新机能

前作中，体现同伴羁绊之力的战术连接系统如今追加了一个名为“超频提升”（オーバーライズ）的全新机能，画面右上角的按钮亮起时，在攻击指令上按右方向键即可切换到超频提升指令，使用后进行了战术连接的两人能连续行动数回合，并且通常攻击和技能攻击必定破防，能一口气削减敌人大量HP。初期只能特定的队员组合才能使用该机能，想要进行其他组合需要达成特殊条件。




高速巡洋舰搭载新机能

前作中出现的高速巡洋舰卡雷加斯，在本作中作为里恩一行人的母舰登场，玩家可以将分散在帝国各地的同学召回舰船并追加各种机能。例如让擅长买卖的贝琪登舰，会增加开交换屋和掘出物商店；将马术部的珀拉找到后就能随时在帝国各地唤出马匹来代步。



羁绊事件介绍

在特定的时间段，可以使用羁绊点数来触发与同伴的羁绊事件。在本作中，各角色的羁绊事件内容将更加丰富，演出效果大幅提升。

阿莉莎

某日，阿莉莎在乘坐灰之骑神瓦里马尔时，因空间太窄座在了里恩的腿上……

米莉娅姆

晴朗的天气里，跟米莉娅姆一起到滑雪场进行比赛。

尤西斯

和尤西斯外出购物，不过里恩却变成了专职“搬运工”。



新作拼盘

那原本应该只是都市传说……

期待点 适当提升剧情的推进节奏

PSV | AVG | 文字冒险

真・流行之神

真 流行り神

日本一Software | 日版 | 预定2014年8月7日

以都市传说为题材的恐怖推理文字冒险游戏《流行之神》再推新作，故事的构成方式发生了较大变动。前三作都是由各章彼此独立的怪奇小故事组成，而本次主线则被精简为“盲人篇”一个故事。相应地，这一个故事在容量上大幅增加，并且引入了树状分支路线，玩家的选择将导向不同的分支篇章，将所有分支篇都完成后，又会出现一条近似于真结局的特殊路线。这种构成方式与《恐怖惊魂夜》非常类似，无独有偶的是，同样为系列第四作的本作没有沿用数字编号，改用“真”字另起炉灶，登场角色亦焕然一新，主人公由奋斗了三代的风海纯也变更为美貌的县警北条纱希。目前公布的篇章有起点的“盲人篇”，以及作为分支的“死臭篇”、“人形篇”、“恶灵篇”、“传染病篇”和“寄生虫篇”，相比只有“灵异”和“科学”两条路线可走的以往作品，玩家的世界观和选择会对剧情走向有更为自由的控制权。

系统则沿袭传统，保留了“推理逻辑”和“胆识点数”。“推理逻辑”是收集了大量情报后，在游戏的关键节点整理人物关系和事件真相的解谜过程。玩家推理即使不完全正确，也能继续推进剧情，不过系统会根据得分情况不同程度地开启新情报或新路线。“胆识点数”则是在遇到一些风险性较大的选项时必须消耗的参数，数量有限，必须有计划地使用，一旦前期挥霍殆尽，很有可能面临后期无法选择的尴尬境地。在这两项核心系统基础上，本作新追加了“谎言技巧”。该系统堪称钓鱼执法，主人公在与关键人物对话时为了探听出必要情报，可通过她的谎言和演技来动摇对手的心理防线，诱骗出重要证词。

（文：胧月）





▲本作依然对恐怖气氛的营造精益求精，剧情上包括猎奇杀人、监禁、恶灵、感染、拷问、洗脑、精神病等恐怖要素，并通过阴郁的插画煽动玩家的恐惧感。



▲整理角色之间的关系，情报的缺失会导致玩家产生误判。

▲谎言技巧堪称纱希的特技，这里也包含了“胆识点数”要素，谈判交涉时同样斗智斗勇。



决断与背叛的螺旋

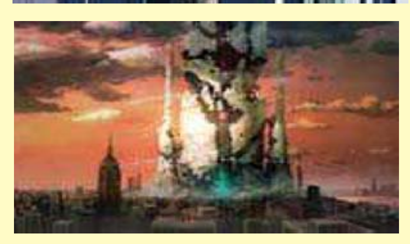
期待点 为主人公配音的山本裕典别破坏游戏氛围

PSV	RPG	角色扮演
失落次元		
ロストディメンション		
Furyu	日版	预定2014年8月7日

从次元的缝隙中，名为“Pillar”的巨塔忽然出现于纽约市区。神秘的破坏者“The end”出现，并以超乎寻常的武装实力对全世界发起了恐怖袭击。面对这名忽然出现的侵略者，人类几乎是束手无策。而待在Pillar顶端的The end更是向全世界发出通告：十三日之后，他将按下能够毁灭全世界的导弹的发射按钮，宣告世界的灭亡。如果想要阻止他，就得派遣特务机关“S.E.A.L.E.D.”登上这座巨塔，将其击败。

特务机关“S.E.A.L.E.D.”是为了对抗The end而成立的超能力者组织。本作的主人公春日井翔便是该组织的一员，他将与数名同伴一起参与到巨塔的攻略过程之中。然而巨塔的构造也是The end的陷阱之一：每次想要登上一层，就必须得牺牲一名超能力者同伴。更让人吃惊的是，根据The end所言，“S.E.A.L.E.D.”中甚至还有叛徒……主人公能否跨越同伴的死别，清理掉队伍中的叛徒，并顺利地抵达巨塔顶点战胜The end呢？

（文：白菜）



▲耸立于纽约市区的巨塔Pillar。其底部已经扩散于市区之中，并徘徊着奇妙的敌人。



▼The end（CV 樱井孝宏）

龙珠英雄集结，卡片激战再开！

期待点 超过2000张卡片带来的丰富组合

3DS	TAB	桌面・卡片
龙珠英雄 终极任务2		
ドラゴンボール ヒーローズ アルティメットミッション2		
BNGI	日版	预定2014年8月7日



于去年2月登陆3DS平台的集换式卡片游戏《龙珠英雄》出货量突破30万，续作也将在暑期与广大玩家见面。本作完整收录了街机版《龙珠英雄》迄今为止的全部21弹内容，包括卡片、任务和角色。而玩家在前作中获得的卡片情报、街机模式进度等资料，也都可以继承到本作中。

本作原创“终极宇宙”模式，剧情涵盖悟空的少年篇到GT篇，游戏中需根据龙珠雷达的提示，找寻胶囊、触发剧情，可重温原作中的经典场景，或是与强敌一较高下。而全新的“爆裂极限任务”则是向核心玩家发起的挑战，在超高难度的连战过程中，每张卡片都只能用一次，合理分配手头的卡片才能突破重重难关。此外，本作还加强了通信要素，邂逅通信到的其他玩家会出现在“终极宇宙”模式中，与其交战并获胜就能得到珍贵的卡片，不交手则能取得一定量的“元气”。

（文：苍穹）

▲街机版的任务模式也收录其中，耐玩性有所保证。

▶原创的「终极宇宙」模式，以寻找胶囊为基本玩法。



▶除了5对5的团队战外，也有与巨大型BOSS的正面对决。



打枪妹纸的日常！

期待点 衣服被损坏的各种方式



PSV | ACT 动作
枪弹少女
バレットガールズ
D3 Publisher | 日版 | 预定2014年8月21日

本作中，玩家要操作以专守防卫为战术目的、隶属于“警备部”的高中女生们，手持各种兵器与不断袭来的敌人展开作战。游戏的类型定义为动作射击，大部分情况需使用各种枪械在远距离对目标进行打击，不过也有不少特殊动作，例如下蹲、紧急回避、翻滚、跳跃、匍匐前进等，靠近后还能用专属的格斗技将敌人打飞。

玩家能操作的成员共有8名，战斗时除了会遭遇其他部员和敌人的阻碍外，还要面对坦克、武装直升机等大型武装的挑战。任务的种类也非常丰富，在完成了全灭敌人、到达指定地点、收集特定道具等“简易任务”后，还需要挑战隶属于该区域所有敌人的“高度任务”，最终的目的是压制所有区域。在进行任务时需要选择攻击和辅助角色各一名，玩家主要操作攻击角色，辅助角色的作用则是在任务中为玩家指明攻略要点。当然，除了正规的战斗外，“寻问特训”和“破衣系统”也是游戏的一大魅力。为了增加成员们在被捕后受到拷问时的耐性，玩家可以对成员进行寻问特训，即采用各种手法调教；破衣系统则是不少“杀必死”作品中吸引眼球的桥段，本作中可以用武器破坏服装，具体细节就不再多说，感兴趣的玩家请在游戏里发掘乐趣。（文：阿鲁）



▲下蹲后不知能否提高射击准度。



▲妹子，你真是一条汉子！

系列首次侦探主题

期待点 两个版本在剧情上的不同展开



3DS | PRG 角色扮演
徽章机器人8 甲虫版・锹形虫版
メダロット8 クワガタVer.／カブトVer.
Rocket Company | 日版 | 预定2014年8月28日

“《徽章机器人》系列”时隔两年的以数字作为标题后缀的最新作。本作一改以往的风格，首次采用了侦探主题，玩家化身为侦探，通过打听情报和徽章机器人对战等行动，阻止怪盗团的野心得逞。徽章机器人依旧是游戏的核心，玩家可以用不同的零件组装自己的机器人，并用它与对手展开激烈的徽章机器人对战。游戏中有200种以上的徽章机器人登场，并且两个版本中的机器人种类也是有所不同的。通过互联网和3DS的通信功能还能和其他玩家进行对战或交换部件，最大限度享受收集和交流的乐趣。（文：乌冬）



▲改装出具有自己个性的机器人。



▲怪盗团在犯案前总会送来预告信。



▲下达指令让徽章机器人战斗。



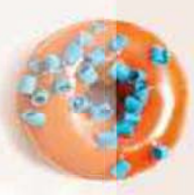
食在游戏——吃货的游戏人生

文 马修　美编 Juxi

吃是个永恒的话题，甚至有“卖力打拼就为安心吃饭”的说法，这辑专题，我们就以游戏中的角色、以及游戏外的玩家做主角，围绕着吃这个话题来展开。







食材

再好的美味需要食材，而食材的来源多种多样，现实中的我们固然是菜市场或超市购买为主，而游戏中，更多地是在冒险中或狩猎中获得……

水泥丛林的狩猎体验

虽说自学金融改行多年，但每到年节，小罗还是会去探望高中刚毕业时单位安排给他的焊工师傅老宋。老宋对昔日徒弟每次都热情招待，酒兴浓时便会说起旁人已经倒背如流的年轻时的经历：在物质极度匮乏的年代，刚刚走过青少年时代的老宋和很多同龄的青年一样如愿以偿地穿上了绿军装，当时北疆的边境局势很紧张，好在当地丰富的物产，野兔野鸡狍子让原本油水少又长身体的这些年轻人们有了一个足以珍藏后半生的美味回忆。而对于这些新入伍又随时可能投入战争的年轻人来说，打猎除了改善伙食，更练枪法，对移动逃命的动物练总好过一动不动的靶子。很幸运的是，仗没打起来，当岁月淡化了拉练的辛苦，老宋记忆里便没有任何战争的残酷记忆，更多的则是和战友们将打来的野味做成香喷喷的肉的回味。



以上这些，对于从小在水泥丛林的城市中长大的小罗，虽然可以想象其情景，但那种原生态的狩猎，以当下自己的条件怕很难实现了。不过对于狩猎的体验，小罗倒是有他自己的感受。和很多喜爱玩游戏的同龄人一样，高中的三年，他用节省下的饭钱和压岁钱买入了PSP，而在老板大刚的推荐游戏中，《怪物猎人》这个名字赫然在目。这个名字小罗并不陌生，早在2004年他去游戏店买GBA SP时，便看到大刚在玩一个用大剑砍恐龙砍得直喷血、后来又烤肉的PS2游戏，问了大刚知道是《怪物猎人》，没想到的是当时与自己擦肩而过的那款游戏，后来竟然会在PSP上如此火爆，以致于此前撺弄他买PSP的几个同学也都无一例外地推荐《怪物怪人》。于是，和很多很多的猎人们一样，小罗从被大怪鸟一次次虐开始，逐渐成长，并且每作都追。从PSP平台追到3DS的平台，从学生时代一直狩猎到参加工作到转职为机关科员。雌火龙、雄火龙、红黑龙、雪狮子、雷狼龙、轰龙……在和身边以及网络上玩友们的配合下，这些强大的怪物都一次又一次地被放倒，而借由这无数次的狩猎后的素材获得，他的装备和狩猎技术一样在成长。正因为如此，当工作闲暇之余，师傅老宋一遍又一遍地讲述自己年轻时驻守北疆打猎开荤的事，小罗才会每次都听得津津有味，因为这总能让他不自觉地想起游戏中的





情景。而游戏中的狩猎虽然更大程度上在于刷制作武器防具的素材，但对于挖出的肉，小罗还是有着其独特的喜爱，一番惊心动魄的大战之余，架上烤肉架，串上新鲜的肉，在清新的风景中，就着清新悠扬的音乐，烤出看着就诱人的又有回复耐力作用的烤肉，那就是他最开始在游戏店看初代《怪物猎人》时，便印在脑海中的场景。

整天对着各种熟悉的怪物们刷刷刷，日子一久自然会腻，好在PSP由于《怪物猎人 携带版》的火爆而带出了很多其他同类游戏，诸如《噬神者》、《纳米潜行者》、《美食猎人》等，而作为原动漫《美食的俘虏》的爱好者，小罗喜爱的便是其中的《美食猎人》，而这也成为他在PSP、3DS上玩得最多的非《MH》狩猎游戏。和《怪物猎人》不同，《美食猎人》中，出行的目的更加直接，各种成为食材的猛兽和植物在的等待着自己——你敢豁出命去采，就很大可能获得各种能做出不同美味的食材。平心而论，这个游戏给小罗留的印象并不太好，PSP上第一作那挑战任务→收集食材→提升能力的循环带来的疲倦一直影响



到以后的游戏体验，虽然后面的几作都有进步，但比起真正的狩猎大户《怪物猎人》还是差那么一些，不过作为一个主打美食的动漫改编的狩猎游戏，小罗还是为此付出了相当多的游戏时间。

冒险中的狩猎

在玩游戏多年的小罗看来，怪物其实和宋师傅说的那些野外的动物没什么差别，起码有可供食用的肉，某种意义上说，那种有着讨伐魔王目的却到处打小怪的行为，似乎更像是沿途打猎，而对他的这种见解，此前给他推荐游戏的电玩店老板大刚非常赞同。

▲打倒怪物后掉落的肉，早期游戏就有用食物提升能力的设定。

大刚是典型的随同FC的引入而接触游戏的老玩家，买了GB后便喜欢上了RPG，他清楚地记得早年玩GB的《沙加2》中打怪物时会掉落看着很可口的肉块，当然可以作为食材来吃，不过并不是像后来的《怪物猎人》那样为人类烹饪，而是由自己队伍里的怪物来吃，并以此来提升能力。而且这是他印象中第一次以增加能力而非回复作用的食物。而这种食物系统在以后的游戏中被发扬光大，尤其是比如《传说》和《英雄传说》两大系列的长长的料理菜单，作用大都是增加各项能力，毕竟回复体力无需这么丰富的食物种类。而《胧村正》的料理，则兼具了回复与管饱的双重作用。



▲来自《英雄传说 零之轨迹》的料理，大成功的话不仅回复 50% 体力，还增加 80CP。

当然，并不是所有怪物的肉都可以成为入手道具，像后来玩《勇者斗恶龙 怪兽篇》时，一种很喜感的鸡状怪物的描述，便是肉的口感细嫩味道鲜美，但其鸡肉并没有作为道具出现。而与此相同的大概就是《重装机兵》了，那些纵横于废土的怪物们虽然凶悍，但被赏金猎人干掉后经

常会掉落食材，尽管赏金猎人本身不会自己去烹饪，但可以卖到酒馆做成美味的小吃。



▲《DQM》中被描述为口感、味道俱佳的大肥鸡。

而大刚印象中最特殊的应属《口袋妖怪》这个大系列，这个系列已经推出了6作、拥有了719种精灵，但始终保持着清新，这点也颇让大刚喜欢，这个世界看起来几乎一派和谐，有树果做成的各种点心和烤饼，如果没猜错，六代增加的法式马卡龙和法式薄饼两种食物应该也少不了各种口味和颜色的树果作为食材来制作，而三、四代华丽大赛用树果来制作不同口味的面包也是记忆犹新，除了树果系食材，已知的还有哞哞牛奶和蛋这些高蛋白高营养的东西，而野生的家伙们甚至以钢铁垃圾为食也不会去捕杀其他精灵……

不过大刚这个的说法遭到了老顾客也是同龄玩家杨柯的反对，杨柯由于好学又追日剧追新番而自学了日语，对于《口袋妖怪》的世界观，杨柯有自己的看法：尽管游戏中极力模糊食物的问题、而动画更是把树果当成万用食品，但在游戏本身的图鉴中，其实充满着自然食物链的丛林法则，每个口袋妖怪的利爪、利齿和尖喙都不仅仅是为了和同类抢地盘，更大的作用是猎食，而且图鉴中不止一次提到彼此间的猎食对象。



■四代的面包箱。



▲法式点心马卡龙作为《X・Y》新系统口袋妖怪交流下的特有食物出现。

杨柯之所以反驳大刚，是因为他小时候酷爱研究昆虫及动物，这也是后来成为《口袋》玩家的重要原因，就他的游戏阅历来说，只要涉及到野生和吃这个话题，就不可能有真正的和平相处，再架空的世界观只要有野生怪物们存在，就会有食物链，这在PSP的“《勇者别嚣张》系列”中体现得更明显——强大的怪物就是依靠吞吃弱小的怪物成长，而在早年GB上一款颇有创意、后来被翻版无数次的《大鱼吃小鱼》，更是直截了当的食物链题材。作为食物链顶端的人类，除非是有意回避肉食材何处来甚至猛禽猛兽类的饮食问题，否则很难做到真正的清新和谐。在更贴近于现实的《口袋妖怪》的图鉴中，外表凶恶的巴斯鱼，就特意被提到其肉味鲜美。



■战斗能力不弱形象也凶悍、但被标上“美味”的巴斯鱼。

田园生活



▲《口袋妖怪 X·Y》中钓鱼。



▲《我的暑假》的垂钓乐趣。



▲《牧场物语》中的钓鱼。

鱼作为食材很是常见，而《口袋妖怪》的巴斯鱼之所以在这方面有名，是因为系列推出近20年在图鉴的食物链中首个从人类角度来判定其口感味道的精灵。其实游戏中以鱼为食材，无论现实还是游戏中都非常普遍，周末闲暇之时，杨柯和大刚也经常会约上几个朋友去市郊的水库去钓鱼。在杨柯的个人佳作名单中，无论是充满记忆的《我的暑假》，还是充满田园风的《牧场物语》，钓鱼都如现实中一样惬意。和《口袋妖怪》中为了收集图鉴甚至获得强大的战斗力不同，在《牧场物语》中的钓鱼是种更纯粹的获取食材的行为，而鱼，也是游戏中为数不多的可以直接作为料理素材的肉用食材。而如果放眼到整个牧场，那游戏的一大主题便是制造食材，无论是种出的菜，还是奶、蛋、鱼甚至蜂蜜等等，这些食材往往又都直接可以做出自己喜爱的各种料理。放弃大城市的喧嚣，将近乎荒废牧场开发成生机勃勃的大牧场，更几乎是系列很多作的主题，而杨柯，也是从GB上的第一作一直玩到3DS的《起始的大地》，早年玩时，他从来没留意自己为什么会对这么一款没有英雄和战斗的游戏如此情有独钟，直到半年前爷爷去世，他才想起来：这大概是对自己童年生活的缅怀吧。





▲《牧场物语》，从 GB 到 3DS 的掌上田园生活。

杨柯的童年是在市郊，属于城市户口家庭，距离附近的镇也只要15分钟，但他还是总觉得自己生活在乡下，童年的记忆除了春天泥泞的道路略微不爽，更多的是夏天时被一片绿色环绕，那个被菜地围起来的房子在退休的爷爷和无业的奶奶的努力下，到杨柯记事时，已经被打造成了

“牧场物语”般的小天地：大人们在春天的果树们的花朵盛开中开始耕种，从夏天开始收获各种时令蔬菜、玉米和水果，到夏末再种一次秋天便有大量的土豆和白菜，然后储藏腌渍……不仅如此，在精力旺盛时，爷爷奶奶还养了猪，除了卖钱，更留一头自家在年末杀了吃肉。而跻身于其中的童年杨柯，除了这种纯天然美味相伴，那片菜地更赋予了他捕虫的快乐，而这是他自己认为后来接触《口袋妖怪》铁杆玩家的重要原因之一，而这段经历，更让他在后来玩《牧场物语》时有种自然而然的亲近。

尽管这种田园生活看起来很美妙，但对于他的父母却另一番感受，比如有时房屋漏雨父亲就要爬上屋顶；逢耕种收获之时，作为儿子儿媳的父母叔婶无论在单位混得多出色，这个时候也要卷起裤腿下地干农活，还有父母在冬天的清晨顶着严寒起大早挑煤生炉子……当爷爷一次大病之后，养猪的事情被迫停了下来；而叔叔一家搬走接爷爷奶奶去安度晚年后，爷爷奶奶仍然时不时回来打理这片菜地，留在此的父母便成为日常照顾菜地的主力，直到自己家也搬到市区，租客把房子和菜地弄得一塌糊涂，无奈的爷爷奶奶才同意把郊区的老房子连同菜地一起卖掉。前两年在听闻老家即将拆迁为国企新项目用地时，杨柯曾特意是在夏天年假时回去拍照发到网上后，那一片绿意被网上好友们称赞为世外桃源。而这么些年来通过网络和资料，他也更多地理解了爷爷那代人在经历了一次次饥饿后对土地难以割舍的情节。奶奶去世三年后，爷爷也去世了，当时他想到了那片承载了他的童年以及爷爷奶奶在世时忍痛割舍的菜园，很想像《牧场物语》里的主角那样，接下祖父的遗愿，用汗水让那片荒废的菜地再度焕发生机，以最绿色天然的食材，来回报自己的辛勤……然而现实终究是现实，即便杨柯真放得下还算不错的工作，那片菜地和老房子，也早已为新兴的工业区所替代了。





带饭党

军人出征也好，旅行者出行也好，往往提前把吃的喝的准备好。而对于日常上班和上学之人，带着装好的饭菜也是常见的一景，这部分我们结合游戏和现实，来说说带饭党。

老妈来了

吃过午饭， 周勋便拿出PSV打《战国无双4》，由于支持共同存档，这款游戏目前已经占据了他几乎全部的休息娱乐时间：在家玩PS3版，乘车和午休时则玩PSV版。现在他已经使用全部角色完成了所有合战拿到了天下布武的奖杯，当下正在挑战的是在无双演武和模拟演武模式下拿秘藏武器——对于玩了10多年《无双》的老玩家来说，这种达成条件的入手方式显然比在流浪演武里更有成就感。由于接下来要拿的秘武任务因为对体力有要求，所以谨慎起见，在游戏开始选择携带道具时他把3个等级的团子都给带上了。

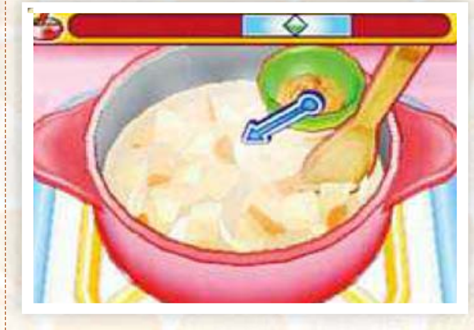


再度瞄了眼手头《掌机王SP》上的流程参考，便将书扣上，书的旁边，就是自己那刚刚吃完饭、还没刷洗的高温塑料餐盒。

周勋是一名门户网站的游戏频道编辑，上班公司的周围并不缺吃午饭的地方，除了常见的连锁快餐店以及标显各地特色的餐馆外，还有不少从早晨站到中午的小吃摊，诸如煎饼果子、肉夹馍、馕等都可以买到，刚从老家来到这座城市时，各地的味道的确让他吃得很爽，然而再好吃经不住时间长，5年过去，公司附近已经没有什么让他再想吃的了。好在两个月前退休的老妈来了，除了见识见识大城市，更放心不下这个独自在外除了打游戏很少想其他事情的儿子。老妈来了后，首先是买了电磁炉和锅碗瓢盆，然后是买







◀《料理妈妈》便是款跟老妈学做饭做菜的游戏，而5代挑战模式下的帮忙过程更可令厨艺大增。

来冰箱，又找房东修好了油烟机，使得周勋入住后就闲置的厨房终于焕发了活力。而这个时候周勋也发现，在吃了各种其他地方风味的饭菜后，原本在家吃了20多年的这个家常味道异常可口下饭。从那以后，他也成为了带饭党，和公司的几个同事，每天中午下班时排队用微波炉热饭。

上次带饭是什么时候？在周勋的记忆中似乎很近实际已经很远，差不多过去10年了。那时候还是高中，学校锅炉房外的铁制热饭箱的每个

格的门上都写着班级名，然后师生们把盛着饭菜的金属饭盒放进去，有的饭盒里甚至是淘好的生米和水或生的蔬菜和水，总之到中午，就会出来由水蒸气的高温蒸出来的热腾腾的饭菜。多年以后，他再次拎起了饭盒，不过如今饭盒要经历冰箱和微波炉的两次进出了。而让他成为带饭党的老妈，在这待了两个月后，买了今天下午4点的火车票，将要离开这里回老家，而在此之前的半个月，老妈做饭时都会都叫上回家就打算玩游戏的儿子，假装没看见周勋不情愿的脸来执意教他做饭做菜。

当然，如果说老妈来以前周勋每次都揣钱出门现买现吃也是不尽正确的，因为公司组织出游时，他还是和学生时代一样，买好水和面包以及香肠等带上，这个时候，他觉得自己带着足够吃上两三顿食物的自己更像是带着饭团子勇闯迷宫的西林。



战场的干粮

对于《战国无双4》以及《3》这种战前带上食物的设定是什么时候开始有的他也说不清，依稀记得当初打《真·三国无双4 帝国》中就要自带包子，更多的传统动作游戏中，食物都是战场上掉落，而这对于周勋这种从街机横板过关游戏大盛的时代就开始玩的人来说，简直是习以为常，印象最深刻的，则是《三国志 吞食天地2》中掉下的食物，各种包子、鸡腿甚至大盘的龙虾和鱼，而“《真·三国无双》系列”掉落的，就只是包子了，在《战国无双》，则改成了掉落饭团。


■包子

由于喜欢看书上网，周勋对包子的来历还是很熟悉的：说诸葛亮在七擒孟获最终降服了南蛮之后撤军渡泸水时，水上瘴气弥漫需人头献祭，孔明感慨战争已让很多人身死，便参照当地人的相貌将面做成人头的形状的面团，并在里面塞进肉，谐音“蛮头”命名为馒头；到宋朝，有馅的馒头开始出现了包子的别名，并逐渐以有馅这个特征彻底从馒头中独立出来，还出现各种不同特色的分支……因此从这方面看，《吞食天地2》也好，《真·三国无双》也好，里面的包子其实是出现早了，究其原因，大概是包子已经在日本打上了“中华料理”的烙印，连《格斗之王》里的椎拳崇都拿包子回复体力。


▲刘皇叔席地而坐吃大包子。

其实相比于早点摊随处可见的包子，《吞食天地2》中掉落的那些鸡腿无疑更让人有食欲，而游戏中鸡腿的回复效果也的确是超过包子。除了鸡腿，游戏有时甚至会意外地掉落出整盘的鱼这类大盘的美味，如果说那些掉的包子是鸡腿是敌兵们随身携带，那带这么大盘的东西在身上，就实在是用常理说不清了，而与此相同的则是《战国无双3》的大盛御饭，满满的一碗饭如何带着上战场似乎也是个问题——不过就像玩友们说的：玩个游戏没必要较真，认真你就输了。

当然，如果论丰盛来说，大概很少有游戏、尤其是动作游戏的大餐可以匹敌《三国志 吞食天地2》的，不光有包子、鸡腿，还有整鸡、整鱼甚至大龙虾和油汪汪的烤乳猪，一番战斗下来，其美食带来的视觉效果也是相当愉悦的，打过夏侯惇之后的那场盛宴简直让学生时代经常放学饿肚子去玩的周勋直咽唾沫，而街机厅的老板也注

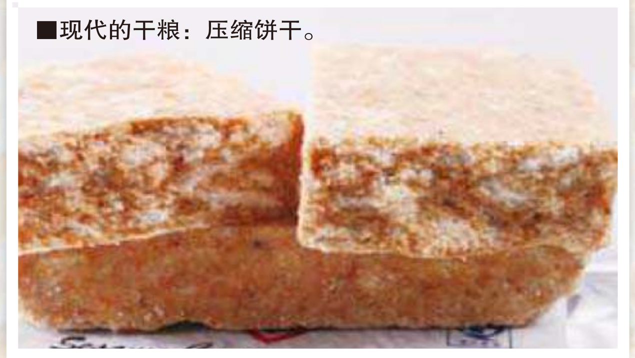
意到这场盛宴对街机筐体的杀伤力，所以在机器上贴张白纸，写上“禁止吃肉”。但老板并不会盯着这里，周勋也在那时认识到按键和摇杆的力度与吃肉速度无关的道理，所以总能在很快又很安静的情况下成为那场吃货大赛的胜者——以上的这些都已经是回忆了，现在即便重玩《吞食天地2》，也都是在电脑和PSP用模拟器来玩，对于那场对摇杆以及按键速度都有颇高要求的吃货大赛，电脑手柄的摇杆和PSP的滑杆显然无法胜任。



■丰盛的一餐。

而抛开东汉末年包子有没有这个考据层面不谈，就包子本身的制作原理来说，其实是不大容易保质的，不过中国历史上的行军从来都是带着粮草埋锅造饭，对自带食物的数量和保质要求都不高，趁着新鲜吃了就行；而《战国无双》掉落的饭团，却是历史上真实存在的实打实的军粮，尽管这个时代吃到的饭团非常美味，但在饭团被大量制作使用的战国时代，饭团则作为士兵自带的军粮存在的。


■饭团。


■现代的干粮：压缩饼干。

对于战争出征前到底要带多少个饭团，周勋没去想，想必大多数玩家也不会去想，不过自己操纵的角色好歹是一方大将，奋战中从乱哄哄的战斗中捡起对方足轻掉在地上的饭团一口吞掉继续奋战的场面，倒是蛮热血喜感的。而在他玩的为数不多的非动作游戏中，“《风来的西林》系列”里带的饭团更加印象深刻，如果说在《战国无双》中不带团子仅仅是没有备用的回血道具，那么《风来的西林》中如果不带饭团就很可能饿毙在迷宫中，因为空腹而体力骤减、最终饿死在迷宫的惨状，比起直接被强大的怪物们围攻致死还要悲惨。而这个食物系统，已然是同类游戏的标配，像《特鲁尼克大冒险》的面包、《口袋妖怪不可思议的迷宫》里的苹果，除开苹果这种迎合《口袋妖怪》世界观的水果的特别作用，其他都是满腹度效果极佳、提供充足热量的主食……



▲对于有满腹度设定的“《风来的西林》系列”，饭团的意义重大。


▲不仅有饭团，《西林》中还有把别人变成饭团的饭团怪。

当周勋在《战国无双4》的埋头奋战中刷出了两把秘武后，距离下午上班时间也已不到5分钟，接下来他必须要收拾心情准备下午的工作，其中就包括把桌子上吃完还没刷的餐盒给洗刷干净晾干——麻烦啊，周勋这么想着，拿着餐盒起身奔水龙头去了，冲水的过程中，周勋忽然想起，随着老妈的离开，明天自己便也没了拎着饭盒上班以及中午刷饭盒的麻烦，下班更不用被老妈抓去学做饭做菜。但是……刷饭盒时感觉鼻子忽然一酸，周勋决定，下午送老妈上火车后，依旧按照老妈教的来自己作饭菜，然后装上明天的饭盒，用自己的方式，把老妈千里迢迢带过来的最熟悉的味道，继续下去。

▼《重装机兵4》从阿比处获得的爱心便当，这也是系列自3以来传承的一个惯例，爱心便当可不仅仅是回复体力或填饱肚子的饭哦。





暗黑料理篇

所谓的美食，起码要色香味俱全。可某些食物，不仅在这三方面有所缺失，有的甚至还有意在视觉、嗅觉上往相反方向努力，而味觉也多有奇怪的尝试，再加上一些特殊食材制成的食品，这些便拥有了一个统称——暗黑料理。其实生活中的暗黑料理在味觉上还是很贴心的，但游戏中可就未必了……

以暗黑料理之名

结束了白天如画山水景地的游览，随班级旅游来的孙仕鹏和几个要好的同学在当地著名的阳江街逛一圈后，众人便在阳江街外的大排档广场坐下。如今已经下单完毕，摊主夫妇正在忙忙碌碌地烤着大把的肉串和鸡翅，一个游走于各个摊位间唱歌赚钱的柴火身材的黄脸妹子在被孙仕鹏婉拒后，此时正在邻桌弹着旧木吉他，用浓重的当地口音唱着网络歌曲，辅以黄脸妹子浅如盘薄如纸的唱功，为嘈杂的大排档再度平添了一份噪音。孙仕鹏他们并不懂网络歌曲，但有一个同学提到说这是不是《老鼠爱大米》时，刚刚路过收盘子的摊位老板娘大概是听差了，接一句："我们这是田鼠，不是老鼠，很干净，老板要不要烤两个？"顺着摊位老板所指，孙仕鹏果然看到一堆特殊的食材：刮净了毛露出白白的皮肉，头是尖的，尾巴也是长而尖的，身躯部分被用竹签子纵向穿过后，又有两个横向的扦子把那身体部分强行展开得像鼯鼠一般。



在他和很多吃货看来，这种烤田鼠都无疑是特色的美味，但毕竟同行的人多，不接受的人肯定有，在他们看来，这整只烤的田鼠无疑是暗黑料理。暗黑料理这个词最近在网络、尤其是在微博上的出现频率相当高，大概是人们交流更加频繁的缘故，诸如英国的巧克力茄子、果冻蚯蚓、烤菠萝等让人无力吐槽的各种奇怪食品，以及中国一些地方的一些诸如荔枝肉馅汤的奇怪吃法等，都被冠以暗黑料理之名。孙仕鹏想起父亲年轻时吃辣椒上瘾时给苹果涂上辣椒油的吃法，应该也是属于暗黑料理吧，看来自己对此等食物免疫也是有基因的。



▲据说是来自英伦的暗黑料理。



▲配合《勇者斗恶龙》的某次演唱会的系列游戏的MV视频中出现的暗黑料理：史莱姆掉入了汤锅，然后竟然被主角一口把汤喝掉……



据说“暗黑料理”出自老动画《中华小当家》，孙仕鹏最早看到这个词则是看到的一篇有关《超级机器人大战》的专题，里面提到古伦加斯特二式及龙虎王的机师、萌妹子水羽楠叶做的特制饮品，原料长长一列，其中既有蜂王浆、山芋粉这些正常食材，也有蟑螂、蜈蚣一类的怪东西，做出的效果则是再强的硬汉也会被放倒，而楠叶自己对这种特制饮品又情有独钟，在熟人被坑得退避三舍后，新入队的人往往就稀里糊涂地地接受了这个特殊的试练。

孙仕鹏玩《机战》的精力在于机体改造和战略性。至于剧情，他并不懂日语，很多剧情都靠猜，虽说大方向能猜对，但对于细节到水羽楠叶做暗黑料理的事他显然不会注意提到，这篇《机战》专题便也让他开始留意更多的剧情部分。至于那个饮品的味道，他不敢想象，不过应该也不会太重口吧，否则嗅觉这一关就过不去，毕竟在食品摄入上，嗅觉一方面调动人的食欲，一方面也会对一些腐败的味道发出警告。

臭的食物

人在嗅到腐臭味道时产生的不适感，来自于大脑的一种警告，但这种警告只是理论上的，对于很多国人来说，臭味不见得就代表着糟糕，比如孙仕鹏他们学校门口车站的立交桥下，就有一个卖长沙臭豆腐的小吃摊，臭豆腐一下油锅，其臭立刻被放大无数倍，远远就能闻到，但那摊子的生意似乎十分好。孙仕鹏曾经问老家在长沙的室友：长沙会不会被这种炸臭豆腐的摊子把整座城市都炸得臭气熏天？结果被鄙视：臭豆腐摊子挂着长沙的名，长沙就满街炸臭豆腐的？

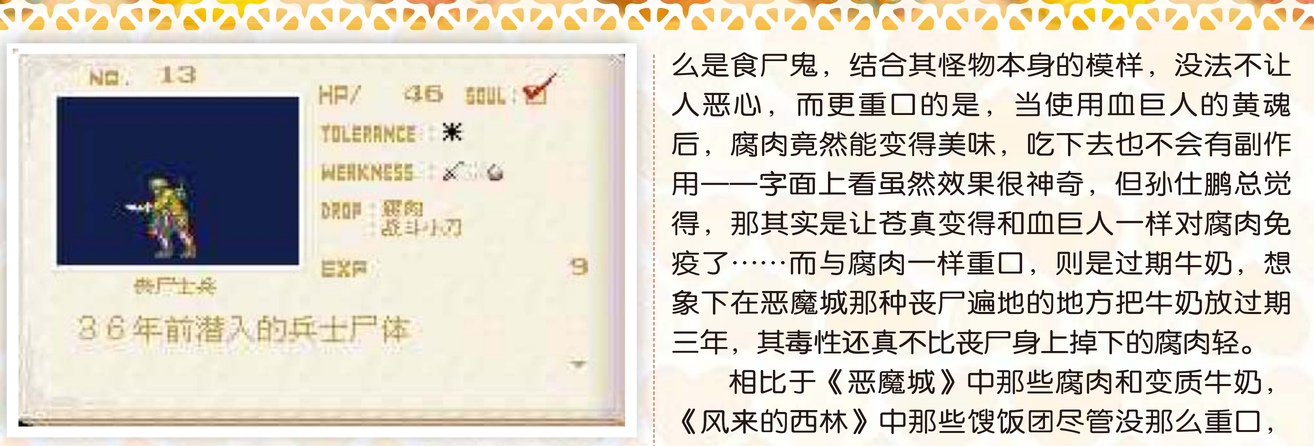
其实厌恶归厌恶，孙仕鹏对这种炸得百米之外都闻得到臭的炸臭豆腐还真好奇去吃过，结果发现和小时候吃的罐装小块臭豆腐并不一样，后来知道大街上炸的是长沙臭豆腐，小时候吃的属于北京臭豆腐。而与臭豆腐同样以臭闻名的，还有臭鱼，而且不止一个地方吃。除此之外，孙仕鹏小时候也有过一次意外的惊喜：自家腌的咸鸭蛋中有个臭了，剥开壳发现蛋清是绿的蛋黄是青的，闻着也挺臭，可当时也不知道怎么就好奇，不仅没把那臭蛋扔掉，还试着尝了尝，竟然意外地好吃，从此那个味道便留在了记忆中，因为在那之后他再没吃过，一来没条件，二来也不像小时候那么胆大。后来上网才知道，好这口的还很多，很庆幸的则是当年那次冒险的试吃，留下的只有美味记忆并没有带来腹泻一类的麻烦。

而比起现实，游戏中的食物如果臭了，害





▲徽州的臭鳜鱼。



▲从丧尸士兵身上掉落的腐肉，捡起来吃一口，立马气若游丝。

处可就立杆见影了，孙仕鹏印象最深刻的是当初玩一作《恶魔城》，玩的是非汉化版，所以对道具大多不熟，结果有个道具使用后立刻被扣掉大半体力，愣了一下才反应过来，原来那是腐肉。腐肉的来源往往非常重口，要么是丧尸士兵，要么是食尸鬼，结合其怪物本身的模样，没法不让人恶心，而更重口的是，当使用血巨人的黄魂后，腐肉竟然能变得美味，吃下去也不会有副作用——字面上看虽然效果很神奇，但孙仕鹏总觉得，那其实是让苍真变得和血巨人一样对腐肉免疫了……而与腐肉一样重口，则是过期牛奶，想象下在恶魔城那种丧尸遍地的地方把牛奶放过期三年，其毒性还真不比丧尸身上掉下的腐肉轻。

相比于《恶魔城》中那些腐肉和变质牛奶，《风来的西林》中那些馊饭团尽管没那么重口，但还会带来很大的麻烦——有时是陷阱，有时是讨厌的怪物，总之会让饭团立刻成为食之中毒、弃之不舍的鸡肋道具，空腹的时候，即便是馊了的饭团也能顶一下饿，只不过同时陷入了中毒状态。想想西林在极度饥饿的情况下忍着变质米饭特有的馊味把饭团吞下，不得不感叹：干哪行都不容易。

最终，孙仕鹏他们没有点烤田鼠，还是和在学校附近时一样点些常规的肉串烤鱼之类的，而这次简单聚餐最大的成果，是在边吃边聊中又让几个同学对游戏动了心。而小罗在被师傅招待后，也将带师傅的儿子小宋去买3DS LL和《怪物猎人4》。杨柯则再次和大刚叫上小伟，相约周末一起去水库钓鱼，等待鱼儿咬钩的时间就用《口袋妖怪 X・Y》来刷蛋好了。周勋在下午提前请假去火车站把母亲送上火车后，原本打算回家自己买菜做饭，然而当拎着买好的菜和肉打开冰箱，发现已经冰箱里放着老妈临走前给做好的饭菜……

民以食为天，这话一点不假，作为获取热量和营养的来源，食物重要到日常可以被忽略可一旦没有又会陷入大麻烦的地步；以现实为原型的游戏，食物亦扮演着回复和提升能力以及促进感情等的重要作用。而游戏外的玩家，本身作为一个个平凡的人，也在不知不觉地通过食物，来书写各自的游戏人生……



文 洛克 美编 sienna

PSV

动作 ACT

少女与战车 究竟战车道

ガ－ルズ＆パンツァ－战车道、极めます！

BNGI	日版	2014 年 6 月 26 日
1 人	7171 日元	对应 PSV TV

近期不少动漫改编作品都登陆了PSV平台，而人气动画《少女与战车》自然也不甘落后。本作是一款完全面向粉丝的游戏，玩家可操控大洗女子学园的战车纵横战场，并在游戏过程中重温动画中的名场景。

操作指南

操作一览

按键	功能
左摇杆	战车移动
右摇杆	准星移动
□	向左转换视角
○	向右转换视角
△	切换战车
×	跳过剧情
L	进入/取消狙击模式
R	开炮

移动

本作的操作非常简单，和大家小时候玩的遥控车并无多大差别，利用左摇杆即可控制战车的移动。不过游戏的转向系统做得不是很好，在城镇的小巷中有时会遇到转向困难的情况，导致难以躲开敌人的攻击，因此在战斗中应尽量避免在狭窄的地方和敌人交火。

射击

战斗中需要利用右摇杆瞄准并配合R键开火，每次开炮后战车会进入装填时间，此时只能静待炮弹装填完毕才能再次发动攻击（敌方和队友同样也有装填时间）。当玩家在近距离发动攻击时准心会变成红色，此时命中敌人可造成更大伤害，这就是本作中的会心一击。但要注意会心一击的距离不是固定的，会根据战车的性能有所差异。

除了基础的射击方式外，按L键还可以进入狙击模式，在狙击模式中玩家能通过辅助的瞄准镜更方便地命中远处的目标。不过距离较远就无法打出会心一击，再加上在移动中准心会飘得非常厉害，因此实战中狙击模式的使用率不高，一般用于骚扰。




掩体

由于在移动中准心会飘得很厉害，除非是FPS高手，否则很难在移动的过程中准确地命中敌人，再加上命中率对过关后的评价也有一定影响，因此最安全的方法是找个掩体磨死对方。除了房屋外，一些无法被战车撞倒的大树、巨石和其他场景也同样能用来当做掩体。不过在利用树木当掩体时，一定

要让对方的炮口对准树木，否则有可能会被炮弹擦到。掩体战术的具体操作方法如下：

①先用狙击模式将目标敌人打出“！”号（也就是被发现的意思），将敌人引入我方阵地。

②先诱使敌人开炮，因为我方躲在掩体后面，自然是毫发无损。

③离开掩体，此时敌人还在装填新的弹药无法还手，我方有充裕的时间发动攻击。

④退回掩体，重复步骤②直到干掉敌人。



绕圈

掩体战术最大的缺点是在混战中容易被敌方的战车部队包围，此时建议采用绕圈战术打破局面。顾名思义，绕圈战术是在一个固定的范围里不断移动，以此来躲避敌人的攻击并给予反击。但要注意，部分速度低于B的战车在面对一些炮台转速高的敌人时尽量不要采取这种战术，往往会适得其反。

指挥模式

完成新手任务后开启的系统，按△键后玩家可以在一定时间内指挥其他小队的战车进行战斗，被操控的队友防御力和攻击力都会得到一定程度的提升。由于在剧情模式中敌人的战斗力往往要高于我方，在一些需要和时间赛跑的战斗中，通过切换战车来控制上弹速度快的战车能更加轻松地击破敌人。



故事模式

（ストーリーモード）

本作分为故事和混战两大模式，其中故事模式共有五大关卡，为玩家呈现出原作动画中的几场经典战斗。除了原作的路线外，故事模式还收录了不少原创关卡，玩家能以其他队员的视角参加战斗。

评价

过关后系统会根据玩家的表现给予评价，评价除了和奖杯有关外，一些CG画像和隐藏关卡也需要达到特定的评价才能开启。评价分为过关时间、击破数、击破贡献度、命中率和中弹数（被弹数）5项。其中对评价影响最大的是击破贡献度、命中率和中弹数这3项。若想取得高评价，就需要在少受伤的前提下尽可能地击破敌方部队。



任务

为了让玩家体验到原作的剧情，在攻关过程中有时会要求玩家完成一些任务才能触发下一步的剧情。任务分为跑路和战斗两种类型，前者往往需要玩家到达指定地点，后者则是击破特定的对象（通常为旗车）。不过有时候为了取得S评价反而不能按部就班地跟着任务走，例如第4话和苏联的战斗中，跟着任务走会因为贡献度不足而无法取得S评价。

第1话 试合、やります!

相当于教学关卡，系统会教给玩家一些基本的操作指令，只要跟着任务走便能轻松过关。至于S级评价，只要注意命中率和中

弹数便没有多大问题。

队伍名	任务	开启条件
アヒルさんチ–ム	Mission.1	在カバさんチ–ム任务2中取得B以上的评价
	Mission.2	完成アヒルさんチ–ム任务1
カバさんチ–ム	Mission.1	在あんこうチ–ム任务2中取得D以上评价
	Mission.2	完成カバさんチ–ム任务1
ウサギさんチ–ム	Mission.1	在カメさんチ–ム任务2中取得A以上的评价
	Mission.2	完成ウサギさんチ–ム任务1
カメさんチ–ム	Mission.1	在カバさんチ–ム任务2中取得C以上的评价
	Mission.2	完成カメさんチ–ム任务1

Mission.1

最终目的：全灭敌人。

任务流程：①击破敌人；②到达指定地点；③发生事件后前往吊桥。

关卡提示：由于是第一个任务，战斗的难度不高，注意最后的任务点吊桥前后皆可登陆，没有必要特地绕远路。

Mission.2

最终目的：全灭敌人。

关卡提示：把敌人干掉便可过关，战斗时注意中弹数。

第2话 队长、顽张ります!

和英国圣葛罗莉安娜女学园之间的战斗，敌人的战车能力和第一关相比有较大提升，尽量避免正面火拼。

队伍名	任务	开启条件
アヒルさんチ–ム	Mission.1	在カメさんチ–ム任务3中取得A以上的评价
	Mission.2	完成アヒルさんチ–ム的任务1
	Mission.3	在アヒルさんチ–ム的任务2中全灭敌军
カバさんチ–ム	Mission.1	在カメさんチ–ム任务3中取得B以上的评价
	Mission.2	完成カバさんチ–ム的任务1
	Mission.3	在カバさんチ–ム的任务2中全灭敌军
ウサギさんチ–ム	Mission.1	在カメさんチ–ム任务3中取得C以上的评价
	Mission.2	在ウサギさんチ–ム的任务1中全灭敌军
	Mission.3	完成ウサギさんチ–ム的任务2
カメさんチ–ム	Mission.1	在あんこうチ–ム任务3中取得D以上的评价
	Mission.2	完成カメさんチ–ム的任务1
	Mission.3	完成カメさんチ–ム的任务2

Mission.1

最终目的：全灭敌人。

任务流程：①到达指定地点；②到达指定地点；③经过一段时间后过关。

关卡提示：虽然剧情要求经过一定时间便可过关，但若想取得高评价还是要尽可能地降低中弹数，并利用切换战车功能提高输出。因为我方在火力方面处于劣势，推荐选用上弹速度快的八九式战车为主攻手，配合会心一击还是能形成比较可观的输出。另外在挑战其他队伍的本关剧情时，切勿尝试以一敌五去偷袭敌方的大部队，按剧情走有足够的时间击破敌方的包围网。

Mission.2

最终目的：前往目的地/全灭敌人。

关卡提示：本关分为两条路线，若按初始的提示走必定会取得D评价。想要取得S评价则要触发隐藏任务，在关卡开始后马上回头解决掉3辆敌军战车，之后胜利目标会变成全灭敌人。由于场景是在城镇中，因此非常适合使用掩体战术将敌人逐一击破，最后只要中弹数不超过8、所剩时间超过3分钟便可顺利得到S评价。

Mission.3

最终目的：全灭敌人。

关卡提示：和前两关相比，这反而是最为简单的一场战斗，只要不和对方硬碰硬对轰，取得高评价并不困难。

第3话 强豪・シャ–マン军团です!

和美国桑德斯大学附属高校之间的比赛，本话三个任务的S评价条件均是全灭敌人，不过由于敌人的旗车在开始便会出现，因此要故意先留旗车一条小命，不要让AI控制的队友失手干掉目标。

队伍名	任务	开启条件
アヒルさんチ–ム	Mission.1	在ウサギさんチ–ム任务1中取得C以上的评价
	Mission.2	完成アヒルさんチ–ム的任务1
	Mission.3	完成アヒルさんチ–ム的任务2

队伍名	任务	开启条件
カバさんチ−ム	Mission.1	在ウサギさんチ−ム任务2中取得B以上的评价
	Mission.2	完成カバさんチ−ム的任务1
	Mission.3	完成カバさんチ−ム的任务2
ウサギさんチ−ム	Mission.1	在あんこうチ−ム任务3中取得D以上的评价
	Mission.2	完成ウサギさんチ−ム的任务1
	Mission.3	完成ウサギさんチ−ム的任务2
カメさんチ−ム	Mission.1	在ウサギさんチ−ム任务3中取得A以上的评价
	Mission.2	完成カメさんチ−ム的任务1
	Mission.3	完成カメさんチ−ム的任务2

Mission.1

最终目的：击破旗车。

任务流程：①到达指定地点；②击破旗车。

关卡提示：本关出现的敌人会优先追着主角的战车打，建议跑路时不要放过沿途的敌人，随意攻击几次便可让她们“死心塌地”跟着走。触发剧情之后先不用理会敌人的旗车，多使用M3或八九式全灭敌人。

Mission.2

最终目的：击破旗车。

任务流程：①将旗车的体力削减到一定程度；②击破旗车。

关卡提示：一开始敌方的旗车便会被我方夹击，可以适当降低旗车的体力，但注意别失手打爆。触发剧情之后敌军大部队到来，同样推荐选用M3或八九式应战。

Mission.3

最终目的：击破旗车。

关卡提示：和任务2的打法几乎一样，依旧利用M3或八九式应战。注意一些敌人所处位置比较偏远，可以先让主角利用狙击模式进行骚扰，引过来后再切换成主力一次性消灭。

第4话 プラウダ战です！

和苏联真理学园之间的战斗，场景为白雪皑皑的雪原，背景音乐也换成了知名的苏联战曲《喀秋莎》。本话的难点在于任务2，需要抓紧时间干掉敌军才能取得高评价，在这种情况下上弹和移动速度都不错的38T或八九式是首选战车。

队伍名	任务	开启条件
アヒルさんチ−ム	Mission.1	在あんこうチ−ム任务3中取得D以上的评价
	Mission.2	完成アヒルさんチ−ム的任务1
	Mission.3	完成アヒルさんチ−ム的任务2
カバさんチ−ム	Mission.1	在アヒルさんチ−ム任务1中取得C以上的评价
	Mission.2	完成カバさんチ−ム的任务1
	Mission.3	完成カバさんチ−ム的任务2
ウサギさんチ−ム	Mission.1	在アヒルさんチ−ム任务3中取得S以上的评价
	Mission.2	完成ウサギさんチ−ム的任务1
	Mission.3	完成ウサギさんチ−ム的任务2
カメさんチ−ム	Mission.1	在アヒルさんチ−ム任务2中取得B以上的评价
	Mission.2	完成カメさんチ−ム的任务1
	Mission.3	カメさんチ−ム任务2时，在剩下カメさんチ−ム的状态下通关
カモさんチ−ム	Mission.1	在アヒルさんチ−ム任务3中取得A以上的评价
	Mission.2	完成カモさんチ−ム的任务1
	Mission.3	完成カモさんチ−ム的任务2

Mission.1

最终目的：到达指定地点。

关卡提示：一场追击战，取得S评价的关键在于干掉除旗车以外的敌军，在前往指定地点的途中不要客气，和敌人碰面后切换成38T或八九式快速解决战斗。

Mission.2

最终目的：击破旗车。

关卡提示：本关S评价需要击破至少12辆敌军战车，由于在跑路阶段无法使用切换功能，因此要在能换车的几处地方抓紧时间削减敌军数量。

Mission.3

最终目的：击破旗车。

关卡提示：找到旗车后敌方的大部队也一同出现，如果想要取得S评价就不要放过援军，建议优先干掉高火力的KV2，最后再解决余下的T−34/85。

第5话 あとには退けない戦いです!

与德国黑森峰女子学园之间的宿命之战，敌方战车攻击力高得夸张，建议多使用7号战车应战。这辆战车虽然上弹速度慢，但在会心一击的情况下可以两炮轰废敌方杂兵，加上车身比较长，配合增加防御的BUFF可以成为一个不错的掩体。

队伍名	任务	开启条件
アヒルさんチーム	Mission.1	在カメさんチーム任务3中取得C以上的评价
	Mission.2	完成アヒルさんチーム的任务1
	Mission.3	完成アヒルさんチーム的任务2
	Mission.4	完成アヒルさんチーム的任务3
	Mission.5	完成アヒルさんチーム的任务4
カバさんチーム	Mission.1	在カメさんチーム任务3取得A以上的评价
	Mission.2	完成カバさんチーム的任务1
	Mission.3	完成カバさんチーム的任务2
	Mission.4	完成カバさんチーム的任务3
	Mission.5	完成カバさんチーム的任务4
ウサギさんチーム	Mission.1	在カメさんチーム任务3取得B以上的评价
	Mission.2	完成ウサギさんチーム的任务1
	Mission.3	完成ウサギさんチーム的任务2
	Mission.4	完成ウサギさんチーム的任务3
	Mission.5	完成ウサギさんチーム的任务4
カメさんチーム	Mission.1	在あんこうチーム任务3中取得D以上的评价
	Mission.2	完成カメさんチーム的任务1
	Mission.3	完成カメさんチーム的任务2
	Mission.4	完成カメさんチーム的任务3
	Mission.5	完成カメさんチーム的任务4
カモさんチーム	Mission.1	在レオポンさんチーム任务5中取得A以上的评价
	Mission.2	完成カモさんチーム的任务1
	Mission.3	完成カモさんチーム的任务2
	Mission.4	完成カモさんチーム的任务3
	Mission.5	完成カモさんチーム的任务4
レオポンさんチーム	Mission.1	在カメさんチーム任务2取得C以上的评价
	Mission.2	完成レオポンさんチーム的任务1
	Mission.3	完成レオポンさんチーム的任务2
	Mission.4	完成レオポンさんチーム的任务3
	Mission.5	完成レオポンさんチーム的任务4
アリクイさんチーム	Mission.1	在カメさんチーム任务1取得C以上的评价
	Mission.2	在アリクイさんチーム的任务1中，剩下アリクイさんチーム的状态下通关
	Mission.3	完成アリクイさんチーム的任务2
	Mission.4	完成アリクイさんチーム的任务3
	Mission.5	完成アリクイさんチーム的任务4

Mission.1

最终目的：到达指定地点。

关卡提示：第一次混战的时候建议选用老虎标志的7号战车，在会心一击的情况下能两炮轰废一辆敌方战车。混战结束会触发剧情，此时不要跟着剧情走，原地等敌方大部队上前，否则最多只能获得A评价。注意敌人会优先瞄准主角打，可以将我方战车当成掩体避免伤害，S评价的条件是击破7辆战车。

Mission.2

最终目的：击破旗车/到达指定地点。

关卡提示：一场阵地防守战，除了前来增援的38T以外我方全员都无法移动，要想取得高评价只能通过换车系统干掉防御力较差的ラング，建议按照B1→八九的顺序切换。由于本关只要不破坏战车，在一段时间内是不会触发38T来支援的剧情，实在打不过的玩家可以选择先将敌人都打到残血再一口气解决。另外38T的第二个任务和其他小队不同，虽然贡献度要求不高，但中弹数要求非常苛刻，必须控制在0以内，建议多找掩体保护自己。

Mission.3

最终目的：全灭杂兵。

关卡提示：击破全部杂兵即可，没有什么技术含量的关卡。在蹂躏敌人时要注意BOSSマウス的炮口方向，她的火炮威力可不是开玩笑的，别一时大意被击中了。

Mission.4

最终目的：击破旗车。

关卡提示：同样毫无难度的一场战斗，开场先沿着左下角的路线来到地图左上方干掉初期的几辆战车，采用掩体战术可以毫无压力地解决对手。全灭敌人的初期配置后，增援部队和旗车会在初始地点附近刷新，在赶往目的地的途中可以适当切换战车削减对方的体力。

Mission.5

最终目的：击破旗车。

关卡提示：虽说是与黑森峰女子学园的最终决战，但难度并不是很高。和我方单挑的旗车会一直追着主角打，建议以房子为掩体绕圈战斗。当把目标打至残血会进入QTE环节，如果失败需要重新挑战本任务。QTE时不要惊慌，把准星对准，等瞄准框变为红色就果断开炮吧！

混战模式

（バトルロイヤルモード）

由玩家自由组建队伍战斗的模式，共有10场战役（游戏发售后还通过免费DLC的形式追加了2场战役）。可选的战车会随着玩家故事模式流程的进展而逐渐增加，建议通关主线剧情后再来尝试。

队伍的组建

本作的队伍组建机制和卡牌游戏类似，每辆战车除了四项能力值外，还有一个名为“COST（コスト）”的数值，玩家选择的战车数值不能超过队伍的总COST值，否则无法编队。队伍的总COST值初期只有100，随着队伍等级提升，队伍的总COST值也会逐渐增加，如果玩家在一场战斗中感到吃力，不妨采用练级的方式提升总COST值以增加战力。

在战车的选择方面，建议尽量选择攻击高、速度快的战车，例如苏联的T-34和美国的萤火虫就相当不错。至于黑森峰女子学园的几辆战车虽然威力不俗，但速度不够快，不推荐选用。



混战心得

和故事模式不同，混战模式没有任务，只要击破对方的旗车即可胜利，并且S评价的要求也放宽不少，只要命中率、中弹数和贡献度不算太差都能取得。在战术方面，不少关卡均有房子这个神级掩体存在，活用掩体战术和指挥系统可以轻松胜利。而在一些野外场景作战时，也可以利用树和岩石作为掩体保护自身。

奖杯列表

本作的奖杯难度不低，主要是剧情模式全S评价这个奖杯的存在，虽然在掌握方法后取得S评价并不是件难事，但全部小队加起来接近100关的工作量足以让玩家刷到吐。至于其他奖杯在挑战S评价的过程中都能顺手取得，不必特意去刷。

奖杯名称	种类	取得条件
战车道、极めます！	白金杯	获得其他所有奖杯
スト－リ－モ－ド完全制覇です！	金杯	故事模式所有任务取得S评价
チャレンジミッション完全制覇です！	金杯	混战模式全部关卡取得S评价
ギャラリ－コンプリ－トです！	金杯	取得相册中的所有CG，详见最后的附表
これが战车の中の会话です！	金杯	触发所有会话剧情
目指せ！ 重战车キラ－です！	金杯	在一次比试中击破4辆重型战车（マウス、ヤ－クトティ－ガ－、ヤ－クトパンタ－、エレファント）。建议在混战模式中完成，比赛形式选歼灭战，舞台则推荐掩体较多的市街地。注意，如果在指挥模式中利用其他战车破坏则无法获取奖杯
これが八九式の本气です！	金杯	用八九式击破マウス。和“目指せ！重战车キラ－です！”的获得方法一样，注意不要使用指挥模式
全国大会优胜です！	银杯	游戏通关
スト－リ－モ－ド制覇です！	银杯	完成剧情模式中的所有任务
チャレンジミッション制覇です！	银杯	完成混战模式中的全部关卡
私たちの战车道です！	银杯	取得相册第87～115的CG，详见最后的附表
完全胜利です！	银杯	在我方任意一辆战车未被击败的前提下完成10个任务
これからもパンツァ－・フォ－！	银杯	取得相册第116～125的CG，详见最后的附表
これがチ－ムワ－クです！	银杯	在指挥模式中击破50辆战车

奖杯名称	种类	取得条件
精密射击です!	银杯	在狙击模式中击破50辆战车
あんこうチ—ム、初めての战车道です!	铜杯	完成主线剧情中的第一个任务
アヒルさんチ—ム、初めての战车道です!	铜杯	完成アヒルさんチ—ム的任意一个任务
カバさんチ—ム、初めての战车道です!	铜杯	完成カバさんチ—ム的任意一个任务
ウサギさんチ—ム、初めての战车道です!	铜杯	完成ウサギさんチ—ム的任意一个任务
カメさんチ—ム、初めての战车道です!	铜杯	完成カメさんチ—ム的任意一个任务
カモさんチ—ム、初めての战车道です!	铜杯	完成カモさんチ—ム的任意一个任务
レオポンさんチ—ム、初めての战车道です!	铜杯	完成レオポンさんチ—ム的任意一个任务
アリクイさんチ—ム、初めての战车道です!	铜杯	完成アリクイさんチ—ム的任意一个任务
バトルロイヤルでもパンツァ—フォ—!	铜杯	完成混战模式中的任意一个关卡
模拟战、胜利です!	铜杯	完成第1话
练习试合、胜利です!	铜杯	完成第2话
全国大会1回战、胜利です!	铜杯	完成第3话
全国大会准决胜、胜利です!	铜杯	完成第4话
友军でもパンツァ—・フォ—!	铜杯	在指挥模式中击破敌军战车
狙い击ちです!	铜杯	在教学模式中击破敌军战车

全CG获得方法

基本上通关就能获得大部分CG，下面仅列出需要特定方法才能取得的CG。

CG编号	获得方法
27	第二话败北剧情，在Mission.3中与チャ—チル—决胜负中故意失败即可
87～91	完成各队伍的第1话剧情
92～96	完成各队伍的第2话剧情
97～101	完成各队伍的第3话剧情
102～107	完成各队伍的第4话剧情
108～115	完成各队伍的第5话剧情
116～123	完成各队伍的第5话剧情，并取得S评价
124	取得全部任务的S评价
125	收集全部CG后出现

玩后感

作为动漫改编作品，游戏虽然收录了大量的过场动画和剧情试图吸引粉丝，但粗糙的画面、重复性过高的关卡设置和别扭的操作很容易让玩家失去耐心。此外奖杯难度也不低，两个全S奖杯就足以让一些奖杯爱好者头疼。如果不是《少女与战车》的真饭，对于本作还是谨慎选择为好。



栏目主持：阿鲁　文 Civily练

收罗近期精品三线游戏

第一时间看完《变形金刚4》，隔了两天居然有点想不起剧情了，只记得酷炫的变形金刚以及海量的中国元素，这片子的快销品属性真的越来越强了。虽然有些遗憾，不过周末看看这种让人爽的电影就和看演唱会一样，都是不错的体验。

游戏一品轩



推荐给 昆虫爱好者·喜欢对战的玩家

3DS	昆虫怪兽 超级战斗	
	昆虫モンスタ－ スーパーバトル	
Culture Brain	RPG	日版

本作是一款儿童向游戏，游戏中玩家可以找到各种各样的昆虫，并能捕捉这些昆虫与其他玩家的昆虫进行对战。游戏分为冒险和战斗两个部分，战斗采用了全3D的形式，昆虫的外壳及四肢都表现得格外逼真。游戏中的昆虫主要分为攻击、防御和综合三种类型，玩家除了可通过战斗或者购买得来的道具强化昆虫外，还可以通过自由组合构建出风格多样的队伍来打击对手，而在战斗中达到一定条件后还可以召唤出“战斗精灵”带来特殊的附加战斗效果，如果能同时释放必杀技势必能造成巨大的伤害。此外，正常流程中还穿插了不少小游戏，玩家可以在战斗之余放松一下心情。总的来说本作较适合对昆虫感兴趣的玩家，但较为粗糙的场景对于画面控来说可能较难以接受。



◀会喷火的甲虫，你Hold得住吗？

推荐给 喜欢小玩具的玩家·动作游戏爱好者

3DS	玩具特技摩托	
	Toy Stunt Bike	
Wobbly Tooth	ACT	美版

小时候我们总是爱自己拿锅碗瓢盆来搭建一些场景，再拿摩托车、汽车等玩具来模拟穿山越岭的感觉，而本作就是这样一款充满了童趣的小游戏。游戏采用了全3D画面，大致玩法和通常的特技摩托游戏类似，只是玩家挑战的赛道是在自己的家里，赛道上的障碍也变得生活化，比如书本搭建的高台、叉子构成的桥等等。游戏通关难度并不算高，但想获得高评价却不太容易，因为能获得高分的空翻有着极大的风险，一旦没控制好重心就很容易头着地直接挂掉。此外，游戏还提供了限时、挑战等多种模式供玩家选择，除了场景太过重复外，耐玩度还算不错。



▲前方的勺子看起来不好通过呀。

推荐给 原作的粉丝玩家・益智类游戏爱好者



《疯狂小旅鼠》是一款经典的益智类游戏，从1991年的初代算起，至今已有20多年的历史，受到世界各地玩家的广泛喜爱。相对于之前的PSP版，这次的PSV版首先在画面质量上有了不少提升，场景中动态元素更加丰富。游戏的玩法还是保持了传统，为了让小旅鼠安全抵达目的地，可以利用炸弹、降落伞、路障来引导它们的行动，相互配合并最终抵达终点。多个难易度选择让不同层次的玩家都能轻松上手。新版本的一大特色就是加入触摸操作后，道具的使用和机关的开启都更加便捷，让玩家能把精神更加集中到解谜的乐趣之中。此外，本作还收录了不少以前的经典关卡，这些都充满了老玩家们的回忆呀！



推荐给 原作的粉丝玩家・文字冒险游戏爱好者

PSV	无头骑士异闻录 三足鼎立 巷道V		
	デュラララ！！ 3way standoff —alley— V		
	角川Games	AVG	日版

本作是曾于2011年发售在PSP平台的《巷道》的强化版作品。本次强化增加的内容非常丰富，首先剧本是之前的两倍，增加了3条路线以及更多的CG和结局。本作相对通常的文字类游戏来说拥有更多的RPG要素，玩家可以在街道上进行探索，并与NPC聊天获取情报，全程语音让游戏中的世界变得更加饱满。此外，新版的游戏还新添了3个小游戏，分别是跑酷、消除、和节奏游戏，虽说是小游戏，但制作得还算精良，比如在跑酷小游戏中，玩家扮演静雄在屋顶上奔跑追击临也，一路上需要使用跳跃、二段跳等动作来回避障碍物。虽说本作还是在炒冷饭，但新加入的内容还算丰富，即使玩过原作的玩家也值得一试。



推荐给 喜欢艺术概念游戏的玩家・小清新画风爱好者

PSV	飞鸟与鱼		
	Entwined		
	SCE	PUZ	美版

本作是一款非常独特的小清新动作游戏，故事讲述了鱼和鸟相爱却又无法在一起的故事。猛地一看画面，很容易误认为是陈星汉的作品，其实本作是由三个女孩子组成的团队所开发。游戏中玩家需要用两个摇杆分别控制鱼和鸟，然后按照各自对应的红色和蓝色两种路径来前进，而当两条路径合并时，鱼和鸟会变为华丽丽的凤凰（很有意境的感觉）。一个人操作两个摇杆有一种左右互搏的感觉，虽然难度有点高，但实际操作起来还蛮有意思，熟练操作后会极具流畅感。总的来说本作有着较强的艺术感，刚拿到的时候给人很惊艳的感觉，但玩法略显单一，更适合闲暇时拿来放松心情。



▲游戏的画风非常绚烂，有点当年《REZ》的感觉。

文 乌冬 美编 sienna

FREEDOM WARS
フリーダムウォーズ





PSV	动作·狩猎	ACT
自由战争		
フリーダムウォーズ		
SCEJA	日版	2014年6月26日
1～8人	6264日元	对应PSV TV

今年暑期档，PSV上的共斗游戏是一个接一个，先是《自由战争》，接下来还有《怪物猎人 边境G》和《讨鬼传 极》，下面就让我们先从《自由战争》开始，好好享受这个共斗之夏吧。



咎人

玩家在游戏中的身分。咎人一生下来就背负着100万年刑期，游戏的目的之一就是通过自由奉仕和贡献资源的方式把头上显示的刑期减完。







自由奉仕
（ボランティア）

也就是共斗游戏中的任务，通过完成自由奉仕可以获得资源以及减少刑期。



协泛者
（アクセサリ）

协泛者是跟随着玩家的人型机器人，它负责监视玩家的日常行为，对违规的玩家做出增加刑期的处罚。同时协泛者也会作为玩家的助手一同执行任务，给予玩家各种帮助，玩家还可下达指令让其执行。



圆形监狱
（パノプティコン）



咎人们的据点，简称PT，在这里可进行接取任务、买卖道具等活动。游戏中还有其他势力的PT存在，相当于敌方。

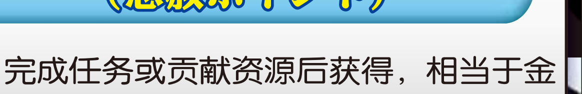
PT法



由于玩家有着咎人身分，被各种条规限制着，如果触犯了这些规定，就会受到增加刑期的处罚。

恩赦点数
（恩赦ポイント）

完成任务或贡献资源后获得，相当于金钱，可用来购买道具和解锁权限。



情报位阶权限

咎人的等级，随着刑期的减少，可以触发提升情报位阶权限等级的任务，等级提升后可以解锁的权限也更多，从而获得更多的“自由”。

掠夺者
（アブダクタ-）

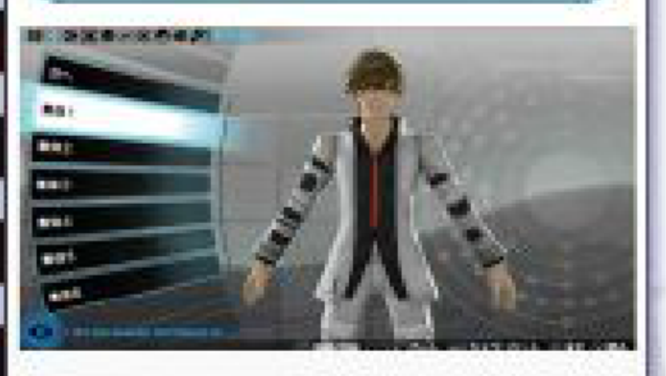


任务中的主要敌人，大型掠夺者会抢夺PT的市民和玩家的协泛者，需要将其击破或从其手中夺回人质。



系统

角色创建



游戏一开始需要创建自己的角色，可设定的包括名字、性别和身体的部位，不过除了名字外，其他的都可以在以后任意更改，所以不必太纠结。角色创建完后玩家要从日本的地区中选择一个作为自己的所属势力，以后玩家贡献资源时，资源数会计入自己所选的地区（需联网），从而和其他地区的玩家竞争。之后玩家还需要自定义自己的协泛者，和玩家角色一样可以在以后任意更改，协泛者的具体作用见后。

操作

据点操作

键位	作用
左摇杆	移动
右摇杆	视角调整
方向键	项目选择
○	确认/动作键（对话及拾取道具等）
□	打开地图（房间以外）
△	显示历史通知列表
×	取消/奔跑（移动中长按）
L	视角回中/拉进镜头（长按）
R	奔跑（移动中长按）
START	打开咎人管理菜单
SELECT	更新游戏的相关网络资讯（房间内，需联网）



战斗操作





键位	作用
左摇杆	移动
右摇杆	视角调整/切换锁定部位（锁定中）
方向键↑/↓	切换武器
方向键←/→	切换道具
□	弱攻击（近战武器）/射击（远程武器）
△	强攻击（近战武器）/上弹（远程武器）
×	回避/奔跑（移动中长按）
○	使用道具/动作键（拾取资源类道具和搬运市民等）
L	视角回中/锁定（近战武器时长按）/瞄准模式（远程武器）
R	射出荆棘/荆棘蓄力（长按）/快速移动（荆棘连接中）
START	打开暂停菜单
SELECT/触摸屏	打开指令面板

注：以默认操作为准。

武器

本作的武器分为近战和远程两种，近战武器包括小剑、大剑和枪，远程武器包括个人携行火器、多目的火器和分队支援火器。任务能同时携带两种武器出战，可以根据战况需要自由搭配。

小剑



小剑的攻击力偏低，不过移动速度高，

并且攻击间隙小，可以做出灵活的立回。同时小剑还是近战武器里惟一能使用熔断的武器，能快速破坏大型掠夺者的部位。

攻击模式 1

适用武器：ムラサメ Mk.9、ダマスカスナイフ

名称	操作	解说
轻攻击Combo	□□□□□	前4段中可以按△派生到重攻击Combo，全部5段打完进入空中状态
重攻击Combo	△△ △·△	第二种Combo为在第一段△的攻击动作中看准时机按△，时机为冲击波后刀快回到腰间的瞬间，这样可派生到蓄力攻击Combo
蓄力攻击Combo	长按△	可两段蓄力，攻击完落地后按△可派生到轻攻击Combo的第5段
冲刺攻击Combo	奔跑中□□	打完后按□可派生到轻攻击Combo，按△派生到重攻击Combo
闪避动作	奔跑中△	连打△可连续左右闪避，最多5次
空中Combo	空中□□□	空中单按△或第一段后按△可直接使出第三段攻击

攻击模式 2

适用武器：EZ–ファルケⅡ、ハッピ–チョッパ–

名称	操作	解说
轻攻击Combo	□□□	全部3段打完后再按□可无限循环最后两段，连段中按△可派生到重攻击Comb
重攻击Combo	△△△ △·△	第一段△后按□可派生到轻攻击Combo，第二种Combo为在第一段△的攻击动作中看准时机按△，时机为突刺后刀快回到腰间的瞬间，这样可派生到蓄力攻击
蓄力攻击	长按△	可两段蓄力
冲刺攻击Combo	奔跑中□□	打完后按□可派生到轻攻击Combo，按△派生到重攻击Combo
闪避动作	奔跑中△	连打△可连续左右闪避，最多5次
空中Combo	空中□□□	空中单按△或第一段后按△可直接使出第三段攻击

攻击模式 3

适用武器：隼影、クリス

名称	操作	解说
轻攻击Combo	□□□□□	前4段中可以按△派生到重攻击Combo的第一段，打完后按△派生到重攻击Combo的第三段
重攻击Combo	△△△ △△·△	第二种Combo为在第二段△的攻击动作中看准时机按△，时机为斩击结束后开始收招的瞬间，这样可派生到蓄力攻击
蓄力攻击	长按△	可两段蓄力
冲刺攻击Combo	奔跑中□□	打完后按□可派生到轻攻击Combo，按△派生到重攻击Combo
闪避动作	奔跑中△	连打△可连续左右闪避，最多5次
空中Combo	空中□□□	空中单按△或第一段后按△可直接使出第三段攻击

大剑



牺牲了移动速度换来高攻击力的武器，单招威力不俗，并且弱攻击也可蓄力，适合一击脱离战术。

攻击模式 1

适用武器：TB–32/H、カンナギ Mk.5

名称	操作	解说
轻攻击Combo	□□ □(←□)(→□)	通常按下□□为纵斩和右横斩的两段攻击，但是攻击中按（←□）可派生到左横斩，并且（←□）和（→□）可以互相派生
重攻击Combo	△△△	第一段和第二段中按□可派生到轻攻击Combo
蓄力弱攻击Combo	长按□	可两段蓄力，蓄力中可用左摇杆调整刀的角度，第一段蓄力攻击完后按□可派生到轻攻击Combo
蓄力强攻击	长按△	可两段蓄力
冲刺弱攻击	奔跑中□	单招攻击
冲刺重攻击Combo	奔跑中△△	打完后按□可派生到轻攻击Combo
空中轻攻击	空中□	单招攻击
空中重攻击	空中△	单招攻击

自由战争

攻击模式 2

适用武器：残影、テブテジュ

名称	操作	解说
轻攻击Combo	□□ □（←□）（→□）	通常按下□□为纵斩和右横斩的两段攻击，但是攻击中按（←□）可派生到左横斩，并且（←□）和（→□）可以互相派生
重攻击Combo	△△△	第一段和第二段中按□可派生到轻攻击Combo，第三段结束后按△可循环
蓄力弱攻击Combo	长按□	可两段蓄力，蓄力中可用左摇杆调整刀的角度，第一段蓄力攻击完后按□可派生到轻攻击Combo
蓄力强攻击	长按△	可两段蓄力
冲刺弱攻击	奔跑中□	单招攻击
冲刺重攻击Combo	奔跑中△△	打完后按□可派生到轻攻击Combo
空中轻攻击	空中□	单招攻击
空中重攻击	空中△	单招攻击

攻击模式 3

适用武器：ミマ－ス、カリバ－ン

名称	操作	解说
轻攻击Combo	□□ □（←□）（→□）	通常按下□□为纵斩和右横斩的两段攻击，但是攻击中按（←□）可派生到左横斩，并且（←□）和（→□）可以互相派生
蓄力弱攻击Combo	长按□	可两段蓄力，蓄力中可用左摇杆调整刀的角度，第一段蓄力攻击完后按□可派生到轻攻击Combo
蓄力强攻击	长按△	可两段蓄力
冲刺弱攻击	奔跑中□	单招攻击
冲刺重攻击Combo	奔跑中△△	打完后按□可派生到轻攻击Combo
空中轻攻击	空中□	单招攻击
空中重攻击	空中△	单招攻击

枪



兼备攻击力和攻击速度的武器，前方攻击的判定很强。另外枪的蓄力弱攻击为把枪投掷出去，是惟一能进行远距离攻击的近战武器。

攻击模式 1

适用武器：L-6E1、影月

名称	操作	解说
轻攻击Combo	□□□	连段中按△可派生到重攻击Combo
重攻击Combo	△△△	第三段结束后按△可循环，第二段后按□可派生到轻攻击Combo
蓄力弱攻击	长按□	可两段蓄力
蓄力强攻击	长按△	二段蓄力打完后进入空中状态
冲刺攻击	奔跑中□	单招攻击
跳跃	奔跑中△	进入空中状态
空中Combo	空中□□□	空中单按△或第一段后按△可直接使出第三段攻击

攻击模式 2

适用武器：グラティオン、ヒュウガ Mk.2

名称	操作	解说
轻攻击Combo	□□□	连段中按△可派生到重攻击Combo
重攻击Combo	△△△	第三段结束后按△可循环，第二段后按□可派生到轻攻击Combo
蓄力弱攻击	长按□	可两段蓄力
蓄力强攻击	长按△	二段蓄力打完后进入空中状态
冲刺攻击	奔跑中□	单招攻击
跳跃	奔跑中△	进入空中状态
空中Combo	空中□□□	空中单按△或第一段后按△可直接使出第三段攻击

攻击模式 3

适用武器：エクソダス、ロンギヌス

名称	操作	解说
轻攻击Combo	□□□□□□	连段中按△可派生到重攻击Combo
重攻击Combo	△△△	第二段后按□可派生到轻攻击Combo
蓄力弱攻击	长按□	可两段蓄力
蓄力强攻击	长按△	可两段蓄力
冲刺攻击	奔跑中□	单招攻击
跳跃	奔跑中△	进入空中状态
空中Combo	空中□□□	空中单按△或第一段后按△可直接使出第三段攻击

个人携行火器



便携型枪械，虽然整体攻击力比其他两种远程武器低，不过胜在机动性高，混战中也有稳定的发挥。武器种类从近距离使用的轻机枪到远距离使用的狙击枪都应有尽有，可适应各个距离的战斗。

EZ–カッツェ I

种类：轻机枪
射击方式：全自动
简介：初期装备的轻机枪，装弹数多，火力和射程中规中矩，适合近距离战。按住攻击键的连射是轻机枪的特点，但要注意连续射击会导致准星偏移，所以对人形单位这种小目标时，断断续续地射击效果会更好。

アリサカ Mk.1

种类：自动步枪
射击方式：三连发
简介：三连发的自动步枪，并且可以使用瞄准器进行精准射击，适合中远距离的战斗，使用时和目标保持一定的距离是基本前提。

バーバラ's・イージーギア

种类：轻机枪
射击方式：全自动
简介：与EZ–カッツェ I的单发弹药连续射击不同，这把轻机枪是把复数的弹药一次性射出，瞬间火力很高，一次射击就可造成可观的伤害，持续火力不输于重型枪械，对人和对掠夺者都非常实用。

SR–42/LA

种类：狙击枪
射击方式：半自动
简介：可视为アリサカ Mk.1的强化版，射程更远、攻击力更高，不过装弹数很少，要珍惜每一发子弹，尽量做到有的放矢，否则弹药很快就会打完。

AR–7/L

种类：自动步枪
射击方式：半自动
简介：子弹命中会产生小范围的爆炸，同时射程也不错，不过弹速偏慢，要发挥真正的威力还是得在中、近距离使用。

パルサー

种类：自动步枪
射击方式：全自动
简介：中远距离使用的连射型武器，缺点和AR–7/L一样是弹速略慢，不适合拿来打击运动目标。

多目的火器



以火箭炮和榴弹发射器为主的重型枪械，弹头产生的爆炸有范围攻击判定，对扎堆的敌人效果很好，不过重型武器会导致行动缓慢，被小型敌人缠上很难脱身。

AAW–M2

种类：大型火箭炮
射击方式：半自动
简介：火力和射程都非常优秀的火箭炮，对小型掠夺者和人型目标基本都是一炮秒杀。

缺点是装弹数很少，在弹药不足的地图时最好自己带上弹药箱应急。

EZ－ナ－スホルン Ⅲ

种类：小型火箭炮
射击方式：半自动
简介：轻便版的火箭炮，和AAW-M2相比降低了威力，但装弹数多、可连射，持续作战能力较高。

EZ－イ－ゲル Ⅳ

种类：榴弹发射器
射击方式：半自动
简介：爆炸范围比两把火箭炮更广的榴弹发射器，可连射。并且榴弹的飞行轨迹为抛物线，可以越过一些较低的障碍物打击敌人。

ブラスタ－

种类：榴弹发射器
射击方式：半自动
简介：同是榴弹发射器，不过这把发射的榴弹会附着在目标上过一段时间再爆炸，利用这个特性，可以发射到地面或墙壁上，当成定时炸弹使用，打击经过的敌人。

炎龙

种类：导弹发射器
射击方式：复数锁定
简介：按L键可进行复数锁定，最多可锁定两个单体目标或是大型掠夺者的两个部位，锁定好后进行射击导弹会自动对目标进行追踪，不过锁定过程稍长，另外不锁定射击的话导弹则是普通的直线飞行。

ナンプ Mk.25

种类：导弹发射器
射击方式：复数锁定
简介：和炎龙一样是可复数锁定的导弹发射器，并且锁定目标增加到了4个，缺点也是锁定过程稍长，还要注意导弹飞行过程中如果碰到其他的子弹是会被击落的。

分队支援火器



多为重视连射速度的重型枪械，可瞬间发射大量的弹药，是营造弹幕的不二选择，但要注意分队支援火器发射前都有一定的准备时间。

MG-M7

种类：加林机枪
射击方式：全自动
简介：重型加林机枪，连射速度是所有武器的最高级别，威力也不俗，但弹药消耗非常厉害，使用时最好自备弹药箱。

EZ－ヴォルフ Ⅰ ausf.F

种类：加林机枪
射击方式：全自动
简介：轻便版的加林机枪，降低了威力、连射速度和装弹数，但射程有所提升，比MG-M7更加易用。

ファランクス

种类：激光发射器
射击方式：全自动
简介：激光版的加林机枪，射出的是笔直的激光，射程非常远，同时集弹性能优秀，不容易因为连射而打偏。缺点是装弹数少，同时弹药消耗也很大。

牙龙

种类：铁针发射器
射击方式：半自动
简介：射程是所有远程中武器最短，但初期威力则是所有远程武器中最高的，对人和小

型掠夺者基本是一击必杀，不过由于弹数过少，一般都留来对付大型掠夺者。

击，但由于蛛网对我方也有效果，乱战时要慎用。

クリーミー・スクリーミーJr



种类：蛛丝发射器
射击方式：半自动
简介：只对人有效果的束缚型武器，发射后会在地面或墙上留下蜘蛛网，碰到蜘蛛网或直接被子弹命中的敌人会陷入短时间内无法动弹的状态，任由我方攻

エンゼルリング

种类：火焰放射器
射击方式：全自动
简介：和牙龙一样是在极近距离使用的射击武器，攻击力也不低。值得一提的是火焰放射器对人的效果非常好，只要命中，到子弹耗完为止目标都无法动弹，一般杂兵基本无力回天。

荆棘



荆棘是装备在咎人左手上的特殊装备，发射出去后可连接在建筑物、人或掠夺者上，从而做出各种专用的荆棘动作，活用好的话可令任务事半功倍。



荆棘操作

动作	操作	解说
射出	R	命中建筑物、地面、人或掠夺者上时会与其连接，如果命中的是同伴还能发挥荆棘的连接效果，具体可参见荆棘的种类。而如果同伴处于濒死状态，荆棘命中还可令其苏生。命中弹药箱和辅助箱类道具可直接进行回收。
快速移动	连接状态中R	快速移动到连接目标上或身边，如果连接的是建筑物或掠夺者，还可攀附在其表面。
快速移动攻击	连接状态中△	荆棘命中的是敌人的话，按△键可快速移动到其身边并展开攻击。
拉倒	连接状态中○	如果荆棘命中的是大型掠夺者，按○可进行拉扯动作，连打○键蓄满倒地槽能令大型掠夺者倒地，制造攻击的机会。
连接解除	连接状态中×	解除荆棘连接状态，另外荆棘槽耗完也会自动解除。
攀附攻击	攀附状态中□（△）	装备了个人携行火器的话，攀附状态中也可射击，而如果是攀附在掠夺者身上，近战武器也可用□或△进行简单攻击。
熔断	攀附状态中○	如果攀附的是大型掠夺者的红色锁定部位，使用小剑按○可进行熔断攻击，连打○键减完部位的耐久槽后可破坏掉该部位。
攀附跳跃	攀附状态中R	攀附状态中跳跃，借助此技巧可到达更高的地方。
攀附后跳	攀附状态中摇杆+×	借助攀附的物体往后跳，通常用来脱离掠夺者。
攀附解除	攀附状态中×	攀附状态中原地落下，另外荆棘槽耗完也会自动落下。
荆棘蓄力	长按R	发动荆棘的蓄力效果，效果参见荆棘的种类。

注：以默认操作为准。

荆棘的种类

荆棘一共有捕缚型、治疗型和防壁型三个种类，主要体现在蓄力效果和连接效果的不同。

	一段蓄力	二段蓄力	连接效果
捕缚型	设置对人的陷阱	一定时间内束缚大型掠夺者	连接中拉倒大型掠夺者的速度上升
治疗型	回复同伴HP和治疗异常状态	设置回复荆棘，令周围同伴的HP持续回复	连接中的同伴HP持续回复
防壁型	自身和周围同伴防御力上升	设置阻挡子弹的防壁	连接中的同伴防御力上升

任务基础知识

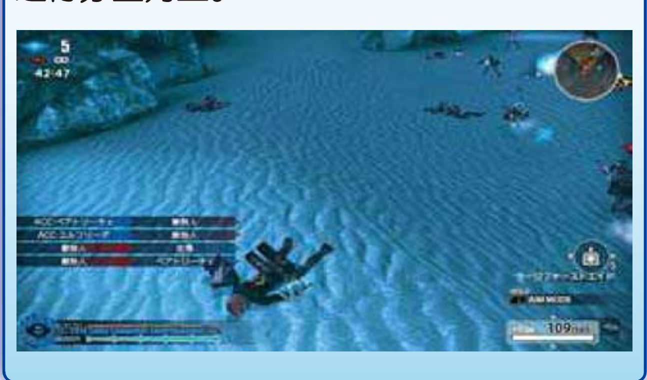
战斗画面解说



①继战力。玩家角色的可死亡次数，减为0时任务失败。
②任务目标个数。夺回市民或回收资源的任务中，这里显示完成任务所需的市民或资源数量。
③敌方战力。一般为无限，排除敌军的任务中才会显示具体数字。
④任务时间。任务的限制时间，时间结束时任务失败。
⑤体力。玩家角色的体力，受到伤害时减少，清空会进入濒死状态，如果没有被同伴及时苏生则会死亡。
⑥荆棘槽。使用荆棘时消耗的槽，不使用时徐徐回复。使用了二段蓄力后槽会变成白色，需要等其变回蓝色后才能再次使用二段蓄力。
⑦雷达。以玩家角色为中心的雷达，蓝点为我方、小红点为小型敌人、大红点为大型敌人、黄色子弹图标为弹药箱。
⑧道具栏。当前的携带道具，可通过方向键←→切换，按○键使用。
⑨长按L键提示。近战武器长按为锁定目标，远程武器长按为瞄准模式。
⑩武器栏。当前使用武器，通过方向键↑↓切换。

苏生

我方咎人的体力被打完后不会马上死亡，而是进入濒死状态，这时同伴上前进行苏生或对他发射荆棘可令其原地满血复活，而如果放置了一段时间都没有苏生才会死亡，玩家角色死亡的话需消耗继战力才能回到战场（电脑控制咎人死亡不消耗继战力）。另外协泛者没有死亡的概念，HP没了后会一直以濒死状态躺在原地，直到对其进行苏生为止。



属性

本作的属性分为火、冰、雷和Will'O四种，当用一种属性对掠夺者造成持续伤害时，可产生有利的效果，各属性的效果如下。另外掠夺者也有属性概念，可以通过身上的颜色来判断，黄色为Will'O、红色为火、蓝色为冰、紫色为雷，使用克制的属性攻击更容易发生属性效果，具体克制关系为雷→Will'O→火→冰→雷。

属性	有利效果
火	部位燃烧，造成持续伤害
冰	部位结冰，降低防御
雷	麻痹掠夺者，一定时间内不能行动
Will'O	对掠夺者产生一次巨大伤害

大型掠夺者的部位



大型掠夺者的身体都分为多个部位，使用近战武器锁定时，准星会根据部位的分类呈不同的颜色，各颜色代表的作用如下：
蓝色：鸟笼部位，关着市民或协泛者的地方，破坏这里可将他们救出。

红色：可破坏部位，造成一定的伤害或熔断后可使该部位和本体分离，从而减少掠夺者的攻击手段。
黄色：容易拉倒的部位，荆棘射在这些部位更容易累积倒地槽。

任务目的

任务根据目的的不同分为以下9种，不同目的的任务有着不同的完成方式，在进行任务前务必确认清楚。

名称	完成方式
市民夺还	夺回被敌方掠夺者捉走的市民
市民探索	找到战场上残留的市民并回收
目标排除	击破指定的敌人
目标地点到达	到达指定的地点
资源回收	回收地图中的指定道具
敌军排除	将敌方继战力减为0
市民护卫	保护装有市民的友军掠夺者到达指定地点
制御システム制压	抢旗战，比敌方压制更多的制御システム
协泛者夺还	救出被夺走的协泛者

市民和协泛者的掠夺

当从掠夺者手中解救出市民后，需要将其搬运到护送机处才算回收成功，如果放置在战场上不管，附近的敌方掠夺者会重新对其进行捕捉。捕捉时画面会出现黄色的警告提示，如果这段时间内都没有开始搬运该市民，他就会被再次抓住，需要重新破坏鸟笼或击破掠夺者将其救出。

除了市民，玩家的协泛者濒死时如果附近有敌方掠夺者，同样也会被盯上，和市民不同的是协泛者被抓住后会出现一个倒数时间，如果没在这个时间内击倒掠夺者或破坏鸟笼将其救出，协泛者就会彻底被俘虏，需要之后进行专门的协泛者夺还任务才能将其夺回，协泛者不在的期间由临时协泛者辅助玩家。

▶出现黄色警告就要赶紧看看周围有没有被掠夺者盯上的市民或濒死协泛者。



战场道具的回收

战场中散落着许多道具，像光球的资源类道具需要接近后按○键回收，而弹药箱和辅助箱只要碰到后就能入手（用荆棘命中也能入手），弹药箱能为远程武器补充弹药，辅助箱里则是一些对任务有帮助的物品，具体根据箱子的颜色而定，分别是绿色的回复道具、黄色的设置系道具、蓝色的支援系道具、红色的投掷系道具和白色的其他道具。另外击倒敌方后出现的武器和破坏掠夺者部位后出现的素材也会掉落在战场上，记得及时回收，否则完成任务时都会消失，不会计入玩家的入手物品里。



▲资源类道具



▲弹药箱



▲辅助箱

暂停菜单说明

ボランティア情报：当前任务的情报，ボランティアリタイア为放弃任务。
プレイヤ–情报：参加任务的玩家情报。
操作设定：更改操作类型。

カメラ设定：更改视角设定。
音声设定：更改声音设定。
表示物设定：设定咎人管理菜单的颜色、按键提示的有无、CG字幕的有无、战场信息的有无。

触屏指令



和协泛者一起执行任务时，按SELECT或点击触屏可打开指令面板对其发号施令。指令的种类可在协泛者菜单→**アクセサリ**改造申请设定→**コマンドセット**中设定好，不过一开始最多只能设定4个指令，随着权限的解锁，最多可增加到8个，各指令的效果如下：

种类	名称	说明
基本	ついて来い	和玩家一起行动，发现敌人时自动迎击，玩家濒死时会优先苏生
移动	待机しろ	在原地待机，不会进行攻击和苏生行动
攻击	弱った敌を倒せ	优先攻击体力少的敌人
	健在な敌を倒せ	优先攻击体力多的敌人
	射击者を倒せ	优先攻击使用远程武器的敌人
	格斗者を倒せ	优先攻击使用近战武器的敌人
	狙击者を倒せ	优先攻击敌人的狙击手
	援护しろ	优先攻击以玩家为目标的敌人
	パ–ツを破坏しろ	以破坏大型掠夺者的部位优先
	战斗用アイテムを使え	使用装备的补助武装道具，完成后自动切换回指令“ついて来い”
	迎击しろ	在原地待机迎击敌人，不会进行苏生行动
回复	体力を回复してくれ	对玩家使用事前带的体力回复道具，完成后自动切换回指令“ついて来い”
	苏生优先	以苏生行动优先
	救出优先	以救出被掠夺者抓住的同伴和市民优先
护卫	市民を运べ	以搬运市民到护送机处优先，不会进行攻击和苏生行动
	市民を降ろせ	放下搬运中的市民，完成后自动切换回指令“ついて来い”
	市民を连れて来い	搬运市民和主人公一起移动，不会进行攻击和苏生行动

种类	名称	说明
制压	敌制御システムを占据しろ	以占据敌人的制御システム优先
	近い制御システムを占据しろ	占据最近的制御システム，占据后原地待机并迎击敌人
	中立の制御システムを占据しろ	以占据中立的制御システム优先
回收	フィ–ルド资源を回收しろ	回收战场上的资源道具

当游戏流程发展到一定程度时，可以携带电脑控制的同伴一起进行任务（任务准备界面时按□键选择同行者），任务中指令面板按L/R切换到第二页就是对电脑同伴的指令。对同伴的指令是固定的，无法更改，指令的效果如下：

名称	说明
各自判断	根据自己的判断行动
散开	分散行动
护卫	集结在主角周围行动
集中攻击	和主角一起攻击同一个目标
对人重视	优先攻击人形敌人
苏生优先	以苏生同伴优先
待机迎击	原地待机迎击敌人
市民确保	以搬运市民优先

任务结算



成功完成任务后，系统会给出任务的评价以及列出任务中所获得的资源，评价主要和完成任务的时间有关，由高到低分为6★～1★，不同评价对应该任务不同的奖励道具。另外任务还有一些特殊条件，达成的话可获得特殊成果报酬。

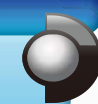
资源列表会显示任务中获得的武器、素材和市民等，当权限等级还未够资格取得一些稀少度高的资源时，这些资源会显示为红色，系统会要求上缴，如果强行领取则会触犯条规，受到增加刑期的处罚，不过遇到一些珍稀道具或强力武器时，建议还是强行领取，因为可遇不可求。

放弃任务、消耗完继战力、任务时间

用完都视为任务失败，不会有任务评价，获得的资源也会被没收，而且最糟糕的是如果在协泛者被抓住时任务失败，就直接视为被俘虏。



菜单说明



在据点活动时的菜单主要有三个，分别是按START键调出的咎人管理菜单、房间内和协泛者对话调出的协泛者菜单以及调查房间大屏幕调出的贡献案内申请。

咎人管理菜单

ボランティアリスト：接取任务。分为基本任务和特殊任务两种，基本任务会随流程开启，特殊任务需要特定条件下才会开启。

武装整备：变更玩家角色和协泛者的装备。

所持品リスト：确认所持品，包括装备、道具、素材和市民。

资源生产运用管理：建设工厂，进行装备、道具和强化部件的生产，详细见后。

フェロ–咎人リスト：确认联机时收到的其他玩家卡片和编辑自己的卡片。

临时アクセサリ：默认协泛者被俘虏时的临时协泛者设定。

战时背景乐曲变更：更改部分任务的BGM。

オプション：更改操作设定、视角设定、声音设定和表示物设定。



协泛者菜单

外出许可申请：移动到PT的其他地方。

ボランティア协力申请：进行联机模式。

アクセサリ改造申请：设定协泛者的可执行指令、应答声音、名称以及外出时是否同行（需先解锁权限）。

考试参加条件 确认申请：确认下一个情报位阶权限等级考试的参加条件。

教育プログラム确认申请：确认游戏教程。

映像记录 阅览申请：观看已经触发的剧情影像。

特别交付品 受领：完成任务特殊条件后奖励的特殊成果报酬以及DLC道具在这里领取。

デ–タセ–ブ申请：游戏存档。

贡献案内申请

权利解放申请：使用恩赦点数解锁权限，详细见后。

刑期控除纳品申请：贡献资源，相当于卖道具，可减少刑期和获得恩赦点数。

特殊ボランティア参加申请：当触发了特定条件，如协泛者被俘虏或更新了网络资讯后等，在这里就可申请登录特殊任务，申请后该任务就会出现在任务列表里。

都市国家情势：确认玩家的所属势力情报以及当前各势力的排名（需联网）。

ロウストリ–トジャ–ナル：查看游戏的相关网络资讯。

衣装变更申请：更改衣服和装饰品等。

身体形成申请：自义定角色。

所属パノプティコン转属：改变所属势力（需要收费和联网）。

PlayStation Store：购买DLC道具（需联网）。

非实在咎人一览：观看游戏制作人员名单。

据点内的活动



和协泛者申请外出后，可以在PT内活动，一开始能进入的区域只有第一层和モザイク街，需要提升了权限等级后才能进入更高的层数，每层都分布有很多NPC，和部分NPC对话可以交换素材。モザイク街有两间商店，其中ザッカ—中可以花费恩赦点数购买武器和战斗中使用的道具，在ガソリン中则可以购买素材。另外每层还有一个不会

在地图上显示出来的秘密区域（セルガ－デン），在这里的废弃区画中有不少资源可以回收，不过只能停留短暂的时间（解锁权限后可增加停留时间），另外第6层的秘密区域里有一个秘密商人イ－サン，在他这里可以买到一些比较稀有的素材。

资源生产运用管理



当情报位阶权限等级提升到2后，玩家可以在资源生产运用管理选项里进行装备、道具和强化部件的生产。初次生产时，需要先点击空地建造工厂，工厂根据职能分为武器工厂（武器プラント）、医疗补给工厂（医疗补给プラント）、补助武装工厂（医疗补给プラント）和强化部件工厂（ブ－スタ－プラント）四种，分别对应不同物品的生产。生产都无需花费作为金钱的资源点数，而是直接投入材料并等待一段时间就可以了，随着生产工厂的等级也会提升（需先解锁权限），从而增加生产物品的种类或加大生产效率。

从任务中救回的市民可以在这里发挥作用，生产时选择“主任市民 协力依赖”，能消耗一位市民协助生产，从而缩短生产的时间或是增加生产物品的数量，各种类的市民效果如下：

市民种类	效果
○○プラントマネ－ジャ－	缩短生产时间
医疗补给プラント○○研究员	医疗补给工厂的生产数增加
补助武装プラント○○研究员	补助武装工厂的生产数增加
Will'O效率工场○○委员	医疗补给工厂、补助武装工厂的生产数增加
○○プラントリノベ－タ－	工厂生产获得的经验值增加
浮游板甲种特殊技能工	医疗补给工厂的スラスタ－ボ－ド生产率增大
浮游板乙种特殊技能工	医疗补给工厂的スラスタ－ボ－ドLS生产率增大
浮游板丙种特殊技能工	医疗补给工厂的スラスタ－ボ－ドHS生产率增大
张子市民甲种特殊技能工	补助武装工厂的デコイマイン生产率增大
设置炮台丁种特殊技能工	补助武装工厂的オ－トBENKEI GMC生产率增大
救命装置乙种特殊技能工	医疗补给工厂的ラ－ジAEDパック生产率增大

武器工厂

武器生产

投入素材生产武器，武器的基本攻击力会根据其种类在一个基本的数值区间浮动，稀少度、属性、附加技能则是也是随机生成。随着工厂等级的提升，可生产武器种类也会增加，并且还容易生产出稀少度高的武器。

武器强化

投入素材强化武器，可增加武器的攻击力和射程。当武器强化到Lv.5以上时，使用强化改修可派生为上位武器，虽然等级会降回1，不过强化潜力比原来更高，并且还有附加属性等新效果。

武器改良

将一把武器作为素材改良另一把武器，改良完成后作为素材武器消失，基础武器得到素材武器的特性（モジュラ－）以及其最高属性的20%数值。另外改良时还可添加特殊的素材让基础得到新的特性。

改良流程

选择基础武器
↓
选择素材武器
↓
是否添加特殊素材
- 是 → 选择特殊素材 → 改良开始
- 否 → 改良开始

结果说明

保持：基础武器的特性。
继承：素材武器的特性。
添加：特殊素材的特性。
新规：随机产生的新特性。

医疗补给工厂&补助武装工厂

两个工厂都是通过投入任意的素材来生产道具，其中医疗补给工厂主要生产回复类道具，补助武装工厂则以生产战斗辅助类道具为主。道具的生产数量受投入的素材数量影响，一般15个素材就能力令“投入资源量”达到100%，这样可使“预定生产数”达到最大。而“生产预定品目一览”则是该次生产的结果，百分比表示该道具占预定生产数的比例。

生产结果的种类受素材稀少度影响，具体组合可参考下表。投入的素材稀少度都是同一种那必定得出同样等级的组合，而如果一次生产投入了多种稀少度的素材，则以投入的素材中“稀少度×数量”得出的数值最高的那种为准（同样数值时以稀少度高的优先）。打个比方，如果一次生产投入了2个稀少度8的素材+13个稀少度1的素材，由于2×8>13×1，所以生产结果自然是素材稀少度8的组合。

医疗补给道具生产组合

素材稀少度	28%	21%	17%	14%	10%
8	ラ–ジAEDパック	スラスタ–ボ–ド	アドレナリン改	ペインキラ–改	ラジオ–トエイド
7	アドレナリン改	ペインキラ–改	ラ–ジオ–トエイド	ラ–ジファ–ストエイド	アンプリファイア改
6	ラ–ジオ–トエイド	ラ–ジファ–ストエイド	アンプリファイア改	サプレッサ–改	ラ–ジAMMOパック
5	ラ–ジファ–ストエイド	ラ–ジAMMOパック	アンプリファイア改	サプレッサ–改	AEDパック
4	AEDパック	アドレナリン	ペインキラ–	オ–トエイド	アンプリファイア
3	アンプリファイア	サプレッサ–	オ–トエイド	アドレナリン	ペインキラ–
2	オ–トエイド	ファ–ストエイド	サプレッサ–	アンプリファイア	AMMOパック
1	ファ–ストエイド	Will'Oパック	AMMOパック	オ–トエイド	アンプリファイア

补助武装道具生产组合

素材稀少度	28%	21%	17%	14%	10%
8	オ–トBENKEI GMC	オ–トBENKEI	BENKEI	BENKEI GMC	ウィ–クポインタ
7	ウィ–クポインタ改	オ–トBENKEI	AAマイン改	APマイン改	フラグG改
6	AAマイン改	APマイン改	フラグG改	バウンシ–G改	スティックG改
5	フラグG改	バウンシ–G改	スティックG改	フラッシュG改	BENKEI GMC
4	デコイマイン	ウィ–クポインタ	BENKEI	AAマイン	APマイン
3	ウィ–クポインタ	AAマイン	APマイン	フラッシュG	スティックG
2	AAマイン	APマイン	フラッシュG	スティックG	バウンシ–G
1	フラグG	バウンシ–G	スティックG	フラッシュG	AAマイン

强化部件工厂

强化部件工厂需要情报位阶权限等级提升到4后才能建设，强化部件为装备品，主角装上后可获得各种有利的效果。每个强化部件都设定有Cost，主角装备的部件Cost总和不能超过10，并且不能装备重复的部件。

强化部件	所需工厂等级	Cost	效果	所需素材
ヘルス	1	2	体力上限提升	CNT废回路：最低集积度×2、Will'Oキャパシタ×2、人工中枢ユニット：共通乙型×2
ヘルス+	4	5	体力上限大幅提升	CNT废回路：中集积度×3、Will'Oキャパシタ×3、多层CNT装甲端材：中密度×3、天然组织：T型中密度×3、修复モジュ–ル：S型Ⅱ×3
リカバリ–	1	5	体力自动回复速度提升	废电气粘性流体：最低纯度×2、イオン电导炭素薄膜：最低强度×2、Will'O诱电弹性体×2、Will'Oエンジン：输送甲型×2、人工中枢ユニット：共通乙型×2

自由战争

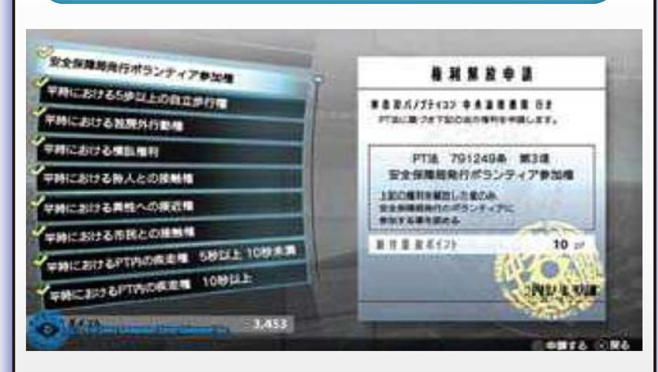
强化部件	所需工厂等级	Cost	效果	所需素材
ノンリカバリ–	4	1	体力不会自动回复	ゲルマニウム×3、リン化インジウム×3、超电导废コイル：中精度×3
アタック	1	2	对敌人伤害提升	Will'Oアクチュエ–タ×2、ダイアカ–ボン：低硬度×2、Will'Oエンジン：炮击甲型×2
アタック+	3	5	对敌人的伤害大幅提升	Will'Oアクチュエ–タ×3、ダイアカ–ボン：中硬度×3、イオン电导炭素薄膜：中强度×3、Will'Oエンジン：炮击甲型×3、人工发电机：泛用乙型×3
アタック：ロウヘルス	4	3	体力低于25%时对敌人的伤害大幅提升	Will'Oアクチュエ–タ×3、多层CNT装甲端材：中密度×3、ブ–スタ：S型中性能×3、ヘッドギア：T型中硬度×3
アタック：フルヘルス	3	3	体力100%时对敌人的伤害大幅提升	Will'Oアクチュエ–タ×3、多层CNT装甲端材：低密度×3、Will'Oエンジン：炮击甲型×3、腕部强化纤维：泛用乙型×3
アタック：マウント	3	3	在攀附状态时对敌人的伤害大幅提升	Will'Oアクチュエ–タ×3、多层CNT装甲端材：低密度×3、Will'Oエンジン：炮击甲型×3、人工筋纤维：共通甲型×3
アタック：コネクト	3	3	荆棘连接在敌人身上时，对敌人的伤害大幅提升	Will'Oアクチュエ–タ×3、多层CNT装甲端材：低密度×3、Will'Oエンジン：炮击甲型×3、マニュピレ–タ：泛用乙型×3
アタック：トガビト	2	3	对敌方咎人造成的伤害大幅提升	合成グラファイト：最低纯度×2、ダイアカ–ボン：低硬度×2、人工中枢ユニット：共通乙型×2、腕部强化纤维：泛用乙型×2
アタック：アクセサリ	2	3	对敌方协泛者造成的伤害大幅提升	合成グラファイト：最低纯度×2、ダイアカ–ボン：低硬度×2、Will'Oエンジン：炮击甲型×2、强化外骨格：炮击乙型×2
アタック：アブダクタ–	2	3	对人工掠夺者造成的伤害大幅提升	合成グラファイト：最低纯度×2、ダイアカ–ボン：低硬度×2、强化外骨格：炮击乙型×2、マニュピレ–タ：泛用乙型×2
アタック：コウシン	3	3	对コウシン的伤害大幅提升	合成グラファイト：最低纯度×2、ダイアカ–ボン：低硬度×2、Will'O磁性流体：T型Ⅰ×3、EXマニホ–ルド：T型Ⅰ×3
アタック：パラドクサ	3	3	对パラドクサ的伤害大幅提升	合成グラファイト：最低纯度×2、ダイアカ–ボン：低硬度×2、マニュピレ–タ：S型低精度×3、强化外骨格：S型低硬度×3
アタック：ディオ–ネ	5	3	对ディオ–ネ的伤害大幅提升	合成グラファイト：低纯度×4、ダイアカ–ボン：中硬度×4、钩爪ユニット：D型Ⅰ×4、Will'O纤维：D型低浓度×4
アタック：ペルタトゥルム	4	3	对ペルタトゥルム的伤害大幅提升	合成グラファイト：低纯度×3、ダイアカ–ボン：中硬度×3、Will'Oフレ–ム：C型Ⅰ×3、压缩タ–ビン：C型Ⅰ×3
エレメント	1	2	对敌人的属性伤害提升	Will'O磁性流体：低纯度×2、ダイアカ–ボン：低硬度×2、人工中枢ユニット：共通甲型×2
エレメント+	3	5	对敌人的属性伤害大幅提升	Will'O磁性流体：低纯度×3、ダイアカ–ボン：低硬度×3、CNT补强材：低硬度×3、人工中枢ユニット：共通乙型×3、复合センサ：炮击乙型×3
エレメント：ロウヘルス	4	3	体力低于25%时对敌人的属性伤害大幅提升	Will'O导电性流体：中纯度×3、多层CNT装甲端材：中密度×3、マニュピレ–タ：泛用丙型×3、复合センサ：炮击丙型×3
エレメント：フルヘルス	3	3	体力100%时对敌人的属性伤害大幅提升	Will'O磁性流体：低纯度×3、多层CNT装甲端材：低密度×3、マニュピレ–タ：泛用乙型×3、复合センサ：炮击乙型×3
エレメント：マウント	3	3	在攀附状态时对敌人的属性伤害大幅提升	Will'Oアクチュエ–タ×3、多层CNT装甲端材：低密度×3、人工中枢ユニット：共通甲型×3、人工中枢ユニット：共通乙型×3
ディフェンス	1	2	受到敌人的攻击伤害略微减轻	金属炭素材：低纯度×2、イオン电导セラミクス端材×2、金属合板：炮击甲型×2
ディフェンス+	3	5	受到敌人的攻击伤害减轻	金属炭素材：中纯度×3、イオン电导セラミクス端材×3、ナノ导电磁性材×3、金属合板：炮击乙型×3、胴部装甲：四脚乙型×3
ディフェンス：ロウヘルス	4	3	体力低于25%时受到的敌人攻击伤害大幅减轻	多层CNT装甲端材：中密度×3、イオン电导セラミクス端材×3、胸部装甲：输送乙型×3、胴部装甲：四脚乙型×3
ディフェンス：フルヘルス	3	3	体力100%时受到的敌人攻击伤害大幅减轻	多层CNT装甲端材：低密度×3、イオン电导セラミクス端材×3、胸部装甲：输送甲型×3、胴部装甲：四脚甲型×3

强化部件	所需工厂等级	Cost	效果	所需素材
ディフェンス：マウント	3	2	在攀附状态时受到的敌人攻击伤害减轻	多层CNT装甲端材：低密度×3、イオン电导セラミクス端材×3、人工筋纤维：共通甲型×3、头部装甲：输送乙型×3
ディフェンス：クロ－スコンバット	3	3	受到近战武器攻击时伤害减轻	多层CNT装甲端材：低密度×3、イオン电导セラミクス端材×3、胸部装甲：输送丙型×3、强化外骨格：泛用丙型×3
ディフェンス：ガンバトル	3	3	受到远程武器攻击时伤害减轻	多层CNT装甲端材：低密度×3、イオン电导セラミクス端材×3、装甲：炮击丙型×3、强化外骨格：泛用丙型×3
ディフェンス：トガビト	2	3	受到咎人攻击时伤害减轻	CNT补强材：低硬度×2、金属炭素材：低纯度×2、金属合板：输送乙型×2、金属合板：炮击乙型×2
ディフェンス：アクセサリ	2	3	受到敌方协泛者攻击时伤害减轻	CNT补强材：低硬度×2、金属炭素材：低纯度×2、强化外骨格：泛用乙型×2、强化外骨格：输送乙型×2
ディフェンス：アブダクタ－	2	3	受到人工掠夺者攻击时伤害减轻	CNT补强材：低硬度×2、金属炭素材：低纯度×2、金属合板：炮击乙型×2、强化外骨格：输送乙型×2
ディフェンス：コウシン	3	3	受到コウシン攻击时伤害大幅减轻	CNT补强材：低硬度×3、金属炭素材：低纯度×3、筋纤维：T型低伸缩×3、EXマニホ－ルド：T型Ⅰ×3
ディフェンス：パラドクサ	3	3	受到パラドクサ攻击时伤害大幅减轻	CNT补强材：低硬度×3、金属炭素材：低纯度×3、Will'O纤维：S型低浓度×3、强化外骨格：S型低硬度×3
ディフェンス：ディオ－ネ	5	3	受到ディオ－ネ攻击时伤害大幅减轻	CNT补强材：中硬度×4、金属炭素材：中纯度×4、翼状外骨格：D型低硬度×4、Will'O纤维：D型低浓度×4
ディフェンス：ペルタトゥルム	4	3	受到ペルタトゥルムか攻击时受到的伤害大幅减轻	CNT补强材：中硬度×3、金属炭素材：中纯度×3、Will'Oフレ－ム：C型Ⅰ×3、特殊装甲：C型低硬度×3
アンチネット	1	2	蜘蛛丝陷阱无效	ダイアカ－ボン：最低硬度×2、废电气粘性流体：中纯度×2、强化外骨格：S型低硬度×2
アンチポイズン	4	2	不会陷入中毒状态	废电气粘性流体：高纯度×3、ダイアカ－ボン：低硬度×3、Will'O磁性流体：C型Ⅰ×3
アンチエイルメント：ロウヘルス	4	2	体力低于25%时不会陷入任何异常状态	废电气粘性流体：高纯度×3、多层CNT装甲端材：中密度×3、特殊装甲：C型低硬度×3
アンチエイルメント：フルヘルス	4	3	体力100%时不会陷入任何异常状态	废电气粘性流体：高纯度×3、多层CNT装甲端材：高密度×3、特殊装甲：C型低硬度×3、强化装甲：S型中硬度×3
ハウリングキャンセル	1	1	咆哮攻击的伤害无效化	ダイアカ－ボン：最低硬度×2、废电气粘性流体：中纯度×2、フラ－レン材：リチウム内包×2
ドッジ	2	3	回避动作的性能提升	废フラ－レンオイル×2、イオン电导炭素薄膜：低强度×2、强化纤维：贰脚乙型×2、强化纤维：四脚乙型×2
アクセラレイト	2	2	移动速度提升	Will'O诱电炭素纤维×2、イオン电导炭素薄膜：低强度×2、人エダンパ－：四脚乙型×2
アクセラレイト：ロウヘルス	4	2	体力低于25%时移动速度大幅提升	Will'O诱电炭素纤维×3、イオン电导炭素薄膜：中强度×3、人エダンパ－：四脚丙型×3
アクセラレイト：リスタ－ト	2	2	传送到战场后的15秒内移动速度大幅提升	Will'O诱电炭素纤维×2、イオン电导炭素薄膜：低强度×2、强化纤维：四脚乙型×2
アクセラレイト：キャリ－	2	2	搬运市民时移动速度提升	Will'O诱电炭素纤维×2、CNT补强材：低硬度×2、强化纤维：四脚乙型×2
ジャンプ：マウント	2	1	在攀附状态时跳跃的高度提升	废タ－ビン翼×2、Will'O诱电炭素纤维×2、Will'Oアクチュエ－タ×2
アクセラレイト：コネクト	2	1	荆棘连接中移动速度大幅提升	Will'O导流パイプ×2、Will'Oアクチュエ－タ×2、イオン电导炭素薄膜：中强度×2

自由战争

强化部件	所需工厂等级	Cost	效果	所需素材
イバラマスター	4	1	在攻击动作中也可以使用荆棘	Will'Oアクチュエータ×3、废电气粘性流体：高纯度×3、超电导废コイル：高精度×3
イバラブースト	3	1	荆棘长度提升	Will'O诱电炭素纤维×3、Will'O诱电弹性体×3、天然グラファイト：低纯度×3
イバラブースト+	5	2	荆棘长度大幅提升	Will'O诱电炭素纤维×4、Will'O诱电弹性体×4、荆状金属合板：C型低硬度×4
イバラリカバリー	1	2	荆棘槽自动回复速度提升	Will'O电磁弁×2、废カ−ボン构造体×2、人工发电机：泛用甲型×2
イバラリカバリー+	3	5	荆棘槽自动回复速度大幅提升	Will'O导电ハブ×3、Will'O电磁弁×3、废カ−ボン构造体×3、人工发电机：泛用乙型×3、Will'Oエンジン：炮击甲型×3
イバラセービング	1	1	荆棘槽消耗降低	Will'O导流パイプ×2、Will'Oサイリスタ×2、天然グラファイト：最低纯度×2
イバラセービング+	3	2	荆棘槽消耗大幅降低	Will'O导流パイプ×3、Will'Oサイリスタ×3、Will'O磁性流体：T型Ⅰ×3
B.T.C.E.ブースト	5	2	捕缚性荆棘二级蓄力效果提升	Will'O磁性流体：高纯度×4、ナノ复合磁性材×4、合成グラファイト：中纯度×4
S.T.C.E.ブースト	5	2	防壁性荆棘二级蓄力效果提升	Will'O磁性流体：高纯度×4、ナノ复合磁性材×4、フラ−レン材：チタン内包×4
H.T.C.E.ブースト	5	2	治疗性荆棘二级蓄力效果提升	Will'O磁性流体：高纯度×4、ナノ复合磁性材×4、导电性高分子素子：白色×4
ボランティアブースト	3	1	完成任务时减刑年数上升	废基板×3、Will'Oトランジスタ×3、CNT废回路：低集积度×3
ボランティアブースト+	5	2	完成任务时减刑年数大幅上升	Will'Oトランジスタ×4、CNT废回路：中集积度×4、Will'Oフレ−ム：C型Ⅰ×4
ラストチャンス	5	2	体力100%时敌人的必死攻击无效	ウィルオナイト：最低纯度×4、Will'O磁性流体：高纯度×4、人工中枢ユニット：RR甲型×4
イバラトランス	4	2	受到伤害时回复荆棘槽	アルミナイトライド×3、Will'O磁性流体：高纯度×3、人工筋纤维：RR甲型×3
サバイブ	1	3	濒死状态时等待苏生的时间延长	イオン电导ゲル端材×2、Will'Oダイオ−ド×2、Will'O纤维：输送甲型×2
ヘイトブースト	1	1	比较容易受到的掠夺者的攻击	废ケ−ブル：最低精度×2、Will'O树脂×2、Will'Oエキゾ−スト×2
ヘイトブースト：ロウヘルス	4	1	体力低于25%时很容易受到的掠夺者的攻击	CNT废回路：中集积度×3、砒化ガリウム×3、Will'O树脂×3
ヘイトブースト：フルヘルス	3	1	体力100%时很容易受到的掠夺者的攻击	多层CNT装甲端材：低密度×3、砒化ガリウム×3、Will'O树脂×3
ヘイトダウン	1	2	不容易受到掠夺者的攻击	废ケ−ブル：最低精度×2、废基板×2、人工中枢ユニット：共通甲型×2
ヘイトダウン：ロウヘルス	4	2	体力低于25%时比较不容易受到掠夺者的攻击	多层CNT装甲端材：中密度×3、废基板×3、人工中枢ユニット：共通丙型×3
ヘイトダウン：フルヘルス	3	2	体力100%时比较不容易受到掠夺者的攻击	多层CNT装甲端材：低密度×3、废基板×3、人工中枢ユニット：共通甲型×3
ヘイトダウン：リカバリー	5	1	归复战场后的一段时间内不容易受到掠夺者的攻击	多层CNT装甲端材：高密度×4、废基板×4、人工中枢ユニット：RR甲型×4
スコ−プ×1.5	1	1	带瞄准镜（スコ−プ）武器准心放大倍率为原来的1.5倍	废レンズ×2、废ギアボックス×2、超电导废コイル：低精度×2
スコ−プ×3.0	1	1	带瞄准镜（スコ−プ）武器准心放大倍率为原来的3倍	废レンズ×2、废ギアボックス×2、废コンポジット：最低强度×2
ク−ポンチケット	5	1	在商店中购买东西可以打折	中央集积回路：S型中性能×3、Will'O纤维：T型中浓度×3、钩爪ユニット：D型Ⅰ×3、Will'Oフレ−ム：C型Ⅰ×3

权利解放申请



完成任务和上缴资源获得的恩赦点数可以用来解锁咎人的权利，权利一共有“日常行动に关する权利”、“コ–ディネ–ト权利”、“システム利用权利”和“武装补助权利”四种，以下红色字体的是推荐优先解锁的权利。

日常行动に关する权利

和日常行动息息相关的权利，许多都很容易触犯，会使日常的行动受到很大限制，推荐优先解锁。

所需权限等级	权利内容	说明	所需点数
1	安全保障局发行ボランティア参加权	允许参加任务	10
1	平时における5步以上の自立步行权	允许走5步以上	100
1	平时における独房外行动权	允许在房间以外的地方行动	100
1	平时における横卧权利	允许横卧	100
2	平时における咎人との接触权	允许和其他咎人接触	200
2	平时における异性への接近权	允许接近异性2米以内	200
2	平时における市民との接触权	允许和市民接触	300
2	平时におけるPT内の疾走权 5秒以上10秒未满	允许奔跑5秒以上10秒以内	300
3	平时におけるPT内の疾走权 10秒以上	允许奔跑10秒以上	500
3	特定状况における默秘权	允许在对话中保持10秒以上沉默	400
4	平时における运动の休止权	允许静止不动超过3分钟	700
2	平时における限定的アクセサリ监视外行动权	允许日常行动时离开协泛者超过20米以上	4500
5	平时におけるアクセサリ监视外行动权	允许日常行动不用和协泛者同行	13500

コ–ディネ–ト权利

衣服、耳机和帽子等装扮类道具的使用权利，解锁后可在“衣装变更申请”选项里使用，推荐恩赦点数有盈余时再解锁。

衣服

所需权限等级	权利内容	所需点数
1	[咎人配给服]着用	0
2	[88式军装服]着用	380
3	[97式军装服]着用	630
4	[战斗装着被服装备]着用	950
5	[寒冷地仕样军服]着用	1130
6	[グランジ・ギリ–]着用	1260
7	[トウ–・サバイバ–]着用	1890
8	[パ–カ–ウエア]着用	2520
8	[キャツツ・ラブ・ボ–ダ–]着用	2520
8	[ファスナ–・ア–ミ–]着用	2520
8	[ア–ミ–・コ–デ]着用	2520
8	[ドレ–プフォ–マル]着用	2520

耳机（ヘッドフォン）

所需权限等级	权利内容	所需点数
1	[配给通信机器]着用	0
3	[YHS–32]着用	500
2	[カナル]着用	180
4	[75式通信机器]着用	630
5	[寒冷地仕样通信装置]着用	820
6	[グランジ・マフ]着用	950
7	[トウ–・スクウエア]着用	1260
8	[キャットギア typeA]着用	180
8	[キャットギア typeB]着用	180
8	[ピン・ヘッド]着用	180
8	[プラス・コ–デ]着用	180
8	[标准监视通信机器]着用	180
8	[ハヤブサヘルム]着用	180
1	[フルフェイス]着用	0
8	[レ–シングマスク]着用	180

帽子・口罩（帽子・マスク）

所需权限等级	权利内容	所需点数
3	[ベレ–]着用	180
4	[キャスケット]着用	180
5	[キャップ]着用	180
6	[略帽]着用	180
7	[ウシャンカ帽]着用	180
8	[フェド–ラ帽]着用	180
8	[ワッチキャップ]着用	180



自由战争

眼镜・装饰品（メガネ・装饰品）		
所需权限等级	权利内容	所需点数
1	[シンフレーム]着用	0
2	[ボールド フレーム]着用	180
3	[ナイロール]着用	180
4	[アンダーリム]着用	180
2	[ドッグタグ]着用	180
3	[ダブルリング]着用	180
4	[チェーン]着用	180
5	[チェーンクリップ]着用	180
6	[シルバー]着用	180
7	[鍵]着用	180

颜料板（カラーパレット）		
所需权限等级	权利内容	所需点数
1	[咎人利用许可カラー]利用	0
1	[グレースケール]利用	0
2	[グレースケールコールド]利用	250
2	[グレースケールウォーム]利用	250
2	[デザート]利用	250
2	[アーバン]利用	250
2	[グレイッシュストリート]利用	250
3	[ピンクブラウン]利用	250
3	[アイボリーブラウン]利用	250
3	[アッシュブラウン]利用	250
3	[マルチカラー1]利用	250
3	[マルチカラー2]利用	250
3	[マルチカラー3]利用	250
3	[マルチカラー4]利用	250
3	[ネイチャーカラー]利用	250
4	[ウッドランド]利用	250
4	[ネイビー]利用	250
4	[カジュアル]利用	250
4	[パンクロック]利用	250
4	[アバンギャルド]利用	250
5	[マルチカラーパステル1]利用	250
5	[マルチカラーパステル2]利用	250
5	[マルチカラーパステル3]利用	250
5	[ネオンカラー]利用	250
5	[アース＆ファイア]利用	250
6	[マルチカラービビッド1]利用	250
6	[マルチカラービビッド2]利用	250
6	[マルチカラービビッド3]利用	250
6	[マルチカラービビッド4]利用	250
6	[メープル]利用	250
7	[ブルースカイ]利用	250
7	[ファンシー]利用	250
7	[ラベンダー]利用	250
7	[サン＆リーフ]利用	250
7	[トリコロール]利用	250
8	[メタルゴールド]利用	250
8	[クールモーニング]利用	250
8	[レゲエ]利用	250



图案（デカール）		
所需权限等级	权利内容	所需点数
1	デカール デフォルトセット	0
2	デカール 第2情报位阶权限セット	380
3	デカール 第3情报位阶权限セット	380
4	デカール 第4情报位阶权限セット	380
5	デカール 第5情报位阶权限セット	380
6	デカール 第6情报位阶权限セット	380
7	デカール 第7情报位阶权限セット	380
8	デカール 第8情报位阶权限セット	380

システム利用权利

系统相关的权利，包括资源生产运用管理、协泛者和其他三项。其中资源生产运用管理主要用来解锁工厂的等级上限，这样才能让工厂升级；其他项目里的“ショートカット机能の使用许可”也很重要，能在PT的地图里点哪去哪，省去了找路的工夫。

资源生产运用管理			
所需权限等级	权利内容	说明	所需点数
2	武器プラント成长Lv.1使用许可	允许使用Lv.1的武器工厂	0
2	武器プラント成长Lv.2使用许可	允许使用Lv.2的武器工厂	0
3	武器プラント成长Lv.3使用许可	允许使用Lv.3的武器工厂	1000
4	武器プラント成长Lv.4使用许可	允许使用Lv.4的武器工厂	1500
5	武器プラント成长Lv.5使用许可	允许使用Lv.5的武器工厂	1800
6	武器プラント成长Lv.6使用许可	允许使用Lv.6的武器工厂	2000
7	武器プラント成长Lv.7使用许可	允许使用Lv.7的武器工厂	2300
8	武器プラント成长Lv.8使用许可	允许使用Lv.8的武器工厂	3000
2	医疗补给プラント成长Lv.1使用许可	允许使用Lv.1的医疗补给工厂	0
2	医疗补给プラント成长Lv.2使用许可	允许使用Lv.2的医疗补给工厂	0
3	医疗补给プラント成长Lv.3使用许可	允许使用Lv.3的医疗补给工厂	1000
4	医疗补给プラント成长Lv.4使用许可	允许使用Lv.4的医疗补给工厂	1500
5	医疗补给プラント成长Lv.5使用许可	允许使用Lv.5的医疗补给工厂	1800
6	医疗补给プラント成长Lv.6使用许可	允许使用Lv.6的医疗补给工厂	2000

资源生产运用管理			
所需权限等级	权利内容	说明	所需点数
7	医疗补给プラント成长Lv.7使用许可	允许使用Lv.7的医疗补给工厂	2300
8	医疗补给プラント成长Lv.8使用许可	允许使用Lv.8的医疗补给工厂	3000
2	补助武装プラント成长Lv.1使用许可	允许使用Lv.1的补助武装工厂	0
2	补助武装プラント成长Lv.2使用许可	允许使用Lv.2的补助武装工厂	0
3	补助武装プラント成长Lv.3使用许可	允许使用Lv.3的补助武装工厂	1000
4	补助武装プラント成长Lv.4使用许可	允许使用Lv.4的补助武装工厂	1500
5	补助武装プラント成长Lv.5使用许可	允许使用Lv.5的补助武装工厂	1800
6	补助武装プラント成长Lv.6使用许可	允许使用Lv.6的补助武装工厂	2000
7	补助武装プラント成长Lv.7使用许可	允许使用Lv.7的补助武装工厂	2300
8	补助武装プラント成长Lv.8使用许可	允许使用Lv.8的补助武装工厂	3000
4	ブ−スタ−プラント成长Lv.1使用许可	允许使用Lv.1的强化部件工厂	0
5	ブ−スタ−プラント成长Lv.2使用许可	允许使用Lv.2的强化部件工厂	1800
6	ブ−スタ−プラント成长Lv.3使用许可	允许使用Lv.3的强化部件工厂	2000
7	ブ−スタ−プラント成长Lv.4使用许可	允许使用Lv.4的强化部件工厂	2300
8	ブ−スタ−プラント成长Lv.5使用许可	允许使用Lv.5的强化部件工厂	3000
5	プラント增设许可	允许增设工厂	550

协泛者			
所需权限等级	权利内容	说明	所需点数
3	命令コマンドコマンド枠5登录权	协泛者的指令栏增加到5个	315
5	命令コマンドコマンド枠6登录权	协泛者的指令栏增加到6个	720
7	命令コマンドコマンド枠7登录权	协泛者的指令栏增加到7个	1360
8	命令コマンドコマンド枠8登录权	协泛者的指令栏增加到8个	1800
4	アクセサリ呼称命名权	允许修改协泛者的称呼	900

其他			
所需权限等级	权利内容	说明	所需点数
2	ショ−トカット机能の利用许可	点击PT地图界面中的区域可以直接快速移动过去	250
3	セルガ−デン滞在时间 2分	在秘密区域可以停留2分钟	450
4	セルガ−デン滞在时间 3分	在秘密区域可以停留3分钟	720
5	セルガ−デン滞在时间 4分	在秘密区域可以停留4分钟	900
6	セルガ−デン滞在时间 5分	在秘密区域可以停留5分钟	1080

武装补助权利

和装备相关的权利，包括荆质管制装备、战斗用道具・资源和友军武装。荆质管制装备是提升荆棘的等级，解锁了治疗型和防壁型后可在咎人管理菜单→武装整备→咎人→荆质管制装备整备处更换荆棘类型；战斗用道具・资源里的道具取得权利要尽早解锁，这样在获得高等级道具时就不会加刑了；友军武装里是提升NPC同伴的武装等级，等级越高同伴就越强。

荆质管制装备			
所需权限等级	权利内容	说明	所需点数
1	捕缚性荆质管制装备Lv.1の利用	允许使用Lv.1的捕缚型荆棘	0
3	捕缚性荆质管制装备Lv.2の利用	允许使用Lv.2的捕缚型荆棘	540
4	捕缚性荆质管制装备Lv.3の利用	允许使用Lv.3的捕缚型荆棘	720
5	捕缚性荆质管制装备Lv.4の利用	允许使用Lv.4的捕缚型荆棘	900
6	捕缚性荆质管制装备Lv.5の利用	允许使用Lv.5的捕缚型荆棘	1350
2	治疗性荆质管制装备Lv.1の利用	允许使用Lv.1的治疗型荆棘	100
3	治疗性荆质管制装备Lv.2の利用	允许使用Lv.2的治疗型荆棘	540
4	治疗性荆质管制装备Lv.3の利用	允许使用Lv.3的治疗型荆棘	720
5	治疗性荆质管制装备Lv.4の利用	允许使用Lv.4的治疗型荆棘	900
6	治疗性荆质管制装备Lv.5の利用	允许使用Lv.5的治疗型荆棘	1350
2	防壁性荆质管制装备Lv.1の利用	允许使用Lv.1的防壁型荆棘	100
3	防壁性荆质管制装备Lv.2の利用	允许使用Lv.2的防壁型荆棘	540
4	防壁性荆质管制装备Lv.3の利用	允许使用Lv.3的防壁型荆棘	720
5	防壁性荆质管制装备Lv.4の利用	允许使用Lv.4的防壁型荆棘	900
6	防壁性荆质管制装备Lv.5の利用	允许使用Lv.5的防壁型荆棘	1350

战斗用道具・资源			
所需权限等级	权利内容	说明	所需点数
1	战斗用アイテム所持枠1の利用	可携带1种道具出战	0
1	战斗用アイテム所持枠2の利用	可携带2种道具出战	0
2	战斗用アイテム所持枠3の利用	可携带3种道具出战	180
3	战斗用アイテム所持枠4の利用	可携带4种道具出战	315
1	希少度Lv.1のアイテム取得权利	允许领取稀少度Lv.1的道具	0
2	希少度Lv.2のアイテム取得权利	允许领取稀少度Lv.2的道具	200
3	希少度Lv.3のアイテム取得权利	允许领取稀少度Lv.3的道具	350
4	希少度Lv.4のアイテム取得权利	允许领取稀少度Lv.4的道具	600
5	希少度Lv.5のアイテム取得权利	允许领取稀少度Lv.5的道具	800
6	希少度Lv.6のアイテム取得权利	允许领取稀少度Lv.6的道具	1000
7	希少度Lv.7のアイテム取得权利	允许领取稀少度Lv.7的道具	1500
8	希少度Lv.8のアイテム取得权利	允许领取稀少度Lv.8的道具	2000

友军武装		
所需权限等级	权利内容	所需点数
2	ウ–ヴェ 战斗支援许可武装 Lv.1	0
2	ウ–ヴェ 战斗支援许可武装 Lv.2	300
2	ウ–ヴェ 战斗支援许可武装 Lv.3	450
3	ウ–ヴェ 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	ウ–ヴェ 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	ウ–ヴェ 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	ウ–ヴェ 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	ウ–ヴェ 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	ウ–ヴェ 战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	ウ–ヴェ 战斗支援许可武装 Lv.10	15000
2	マティアス 战斗支援许可武装 Lv.1	0
2	マティアス 战斗支援许可武装 Lv.2	300
2	マティアス 战斗支援许可武装 Lv.3	450
3	マティアス 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	マティアス 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	マティアス 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	マティアス 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	マティアス 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	マティアス 战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	マティアス 战斗支援许可武装 Lv.10	15000
2	カルロス 战斗支援许可武装 Lv.1	0
2	カルロス 战斗支援许可武装 Lv.2	0
2	カルロス 战斗支援许可武装 Lv.3	450
3	カルロス 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	カルロス 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	カルロス 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	カルロス 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	カルロス 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
3	ベアトリ–チェ 战斗支援许可武装 Lv.1	0
3	ベアトリ–チェ 战斗支援许可武装 Lv.2	0
3	ベアトリ–チェ 战斗支援许可武装 Lv.3	450

友军武装		
所需权限等级	权利内容	所需点数
3	ベアトリ–チェ 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	ベアトリ–チェ 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	ベアトリ–チェ 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	ベアトリ–チェ 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	ベアトリ–チェ 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	ベアトリ–チェ 战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	ベアトリ–チェ 战斗支援许可武装 Lv.10	15000
4	エルフリ–デ 战斗支援许可武装 Lv.1	0
4	エルフリ–デ 战斗支援许可武装 Lv.2	0
4	エルフリ–デ 战斗支援许可武装 Lv.3	0
4	エルフリ–デ 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	エルフリ–デ 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	エルフリ–デ 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	エルフリ–デ 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	エルフリ–デ 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	エルフリ–デ 战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	エルフリ–デ 战斗支援许可武装 Lv.10	15000
7	ナタリア 战斗支援许可武装 Lv.1	0
7	ナタリア 战斗支援许可武装 Lv.2	0
7	ナタリア 战斗支援许可武装 Lv.3	0
7	ナタリア 战斗支援许可武装 Lv.4	700
7	ナタリア 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
7	ナタリア 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
7	ナタリア 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	ナタリア 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	ナタリア 战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	ナタリア 战斗支援许可武装 Lv.10	15000
2	ニ–ナ 战斗支援许可武装 Lv.1	0
2	ニ–ナ 战斗支援许可武装 Lv.2	300
2	ニ–ナ 战斗支援许可武装 Lv.3	450
3	ニ–ナ 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	ニ–ナ 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	ニ–ナ 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	ニ–ナ 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	ニ–ナ 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	ニ–ナ 战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	ニ–ナ 战斗支援许可武装 Lv.10	15000
2	カイ 战斗支援许可武装 Lv.1	0
2	カイ 战斗支援许可武装 Lv.2	300
2	カイ 战斗支援许可武装 Lv.3	450
3	カイ 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	カイ 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	カイ 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	カイ 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	カイ 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	カイ 战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	カイ 战斗支援许可武装 Lv.10	15000
2	ハル 战斗支援许可武装 Lv.1	0
2	ハル 战斗支援许可武装 Lv.2	300
2	ハル 战斗支援许可武装 Lv.3	450
3	ハル 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	ハル 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	ハル 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	ハル 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	ハル 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	ハル 战斗支援许可武装 Lv.9	10000

友军武装		
所需权限等级	权利内容	所需点数
8	ハル 战斗支援许可武装 Lv.10	15000
2	アン 战斗支援许可武装 Lv.1	0
2	アン 战斗支援许可武装 Lv.2	300
2	アン 战斗支援许可武装 Lv.3	450
3	アン 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	アン 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	アン 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	アン 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	アン 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	アン 战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	アン 战斗支援许可武装 Lv.10	15000
2	マリ－战斗支援许可武装 Lv.1	0
2	マリ－战斗支援许可武装 Lv.2	300
2	マリ－战斗支援许可武装 Lv.3	450
3	マリ－战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	マリ－战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	マリ－战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	マリ－战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	マリ－战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	マリ－战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	マリ－战斗支援许可武装 Lv.10	15000
2	セルジオ 战斗支援许可武装 Lv.1	0
2	セルジオ 战斗支援许可武装 Lv.2	300
2	セルジオ 战斗支援许可武装 Lv.3	450
3	セルジオ 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	セルジオ 战斗支援许可武装 Lv.5	1400

友军武装		
所需权限等级	权利内容	所需点数
5	セルジオ 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	セルジオ 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	セルジオ 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	セルジオ 战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	セルジオ 战斗支援许可武装 Lv.10	15000
3	ビリ－战斗支援许可武装 Lv.1	0
3	ビリ－战斗支援许可武装 Lv.2	0
3	ビリ－战斗支援许可武装 Lv.3	450
3	ビリ－战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	ビリ－战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	ビリ－战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	ビリ－战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	ビリ－战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	ビリ－战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	ビリ－战斗支援许可武装 Lv.10	15000
3	シズカ 战斗支援许可武装 Lv.1	0
3	シズカ 战斗支援许可武装 Lv.2	0
3	シズカ 战斗支援许可武装 Lv.3	450
3	シズカ 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	シズカ 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	シズカ 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	シズカ 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	シズカ 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	シズカ 战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	シズカ 战斗支援许可武装 Lv.10	15000





※游戏中自带攻略指引，外出时按□键打开地图即可确认。

第1情报位阶权限

1.角色创建，初次战斗。

2.协泛者创建，和协泛者对话，解锁关键任务“セ1-1: 再教育ボランティア”。

セ 1-1：再教育ボランティア

胜利条件	完成教学
继战力	—
任务时间	—
减刑年数	第一次20年，以后4年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	合成グラファイト：最低纯度×3
5★	ダイアカーボン：最低硬度×3
4★	人工筋纤维：共通甲型×2
3★	フラグG×2
2★	AMMOパック×2
1★	ファーストエイド×2

特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	TB-32/H

任务要点
教学任务，主要学习游戏的基本操作。特别成果报酬要求回收地图中所有资源道具，资源一共有4个，分别在在第四个房间；第六个房间进门左手边的柱子上；最后一个房间最里侧高台的左手边以及右手边的楼梯下方的胡同里。

3.完成“セ1-1: 再教育ボランティア”后解锁关键任务“セ1-2：再教育ボランティアⅡ”。

セ 1-2：再教育ボランティアⅡ

胜利条件	完成教学
继战力	—
任务时间	—
减刑年数	第一次20年，以后4年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	合成グラファイト：最低纯度×3
5★	ダイアカーボン：最低硬度×3
4★	人工筋纤维：共通甲型×2
3★	フラグG×2
2★	AMMOパック×2
1★	ファーストエイド×2

特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	L-6E1

任务要点
同样是教学任务，主要学习荆棘的基本操作。特别成果报酬要求的资源有4个，分别在第二个房间爬上高台后的左手边和从高台下来后右手边的下方；第四个房间入口正上方的高台；最后一个房间护送机的后方。

4.和协泛者对话，调查大屏幕调出“贡献案内申请”菜单，从权利解放申请选项中解锁“安全保障局发行ボランティア参加权”。

5.完成关键任务“シ1-3号嚆矢作战：市民夺还”。

シ 1-3 号嚆矢作战：市民夺还

胜利条件	夺回1名市民
继战力	8
任务时间	15：00
减刑年数	第一次150年，以后30年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	强化纤维：贰脚甲型×3
5★	强化外骨格：泛用甲型×3
4★	装甲：简易近接甲型×3
3★	发动机：简易近接甲型×3
2★	废药荚×3
1★	废フライホイール×3

特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	合成グラファイト：最低纯度×15

任务要点
第一场正式战斗，大型掠夺者是最基础的泛用贰脚，大部分都是近身攻击，用远程武器拉开距离射击很安全，觉得吃力也可以多用荆棘拉倒或荆棘二段蓄力制造攻击机会。击倒泛用贰脚或破坏鸟笼后都可救出市民，接着将其搬运到护送机处就可过关。

6.和协泛者对话，解锁关键任务“サ1-4号相克作战：市民夺还”。



サ 1-4 号相克作战：市民夺还

胜利条件	夺回2名市民
继战力	8
任务时间	15：00
减刑年数	第一次300年，以后60年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	金属合板：输送甲型×3
5★	强化外骨格：输送甲型×3
4★	装甲：简易狙击甲型×3
3★	发动机：简易狙击甲型×3
2★	Will'O电磁弁×3
1★	铁屑×3
特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	ダイアカ–ボン：最低纯度×15
任务要点	
这次的大型掠夺者带有外挂部件火箭发射器，先熔断掉后威胁会比较小。特别成果报酬方面，由于资源全在平地上，下达“フィ–ルド资源を回收しろ”指令让协泛者回收即可，省去自己找的麻烦。	

7.和协泛者对话，满足“第2情报位阶权限考试参加条件”后解锁关键任务“第2情报位阶权限 取得考试”。

第 2 情报位阶权限考试参加条件

- 刑期减少到999450年以下
- 解锁“安全保障局发行ボランティア参加权”
- 解锁“平时における5步以上の自立步行权”
- 解锁“平时における独房外行动权”
- 解锁“平时における横卧权利”

第 2 情报位阶权限 取得考试

胜利条件	夺回1名市民
继战力	11
任务时间	30：00
减刑年数	第一次500年，以后100年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	头部强化纤维：泛用甲型×3
5★	强化外骨格：泛用甲型×3
4★	装甲：简易狙击甲型×3
3★	装甲：简易近接甲型×3
2★	废カ–ボン构造体×3
1★	イオン电导ゲル端材×3
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	フラグG×15
任务要点	
大型掠夺的护罩部件会阻挡远程武器的攻击，得把部件破坏或从极近距离攻击，射击才能见效，当然也可以近战武器来打。	

8.完成“第2情报位阶权限 取得考试”后到达第2情报位阶权限。

第2情报位阶权限

1.和协泛者对话，申请外出与マティアス会话。

2.使用电梯前往モザイク街，会话后解锁关键任务“シ2-1号血泪作战：市民探索”。

シ 2-1 号血泪作战：市民探索

胜利条件	夺回3名市民
继战力	8
任务时间	20：00
减刑年数	第一次400年，以后80年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	装甲：简易狙击甲型×3
5★	装甲：简易近接甲型×3
4★	发动机：简易狙击甲型×3
3★	发动机：简易近接甲型×3
2★	ダイアカ–ボン：最低硬度×3
1★	合成グラファイト：最低纯度×3
特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	マニユピレ–タ：泛用甲型×15
任务要点	
要和敌方势力比看哪边能最快回收3个市民，一开始只有2个市民，回收之后会再出现3个市民。建议和队友分工，如自己负责搬运，下达“对人重视”指令让队友收拾敌人，又或是自己负责收拾敌人的话，下达“市民确保”指令让队友搬运。要获得特别成果报酬的话，可以下达“フィ–ルド资源を回收しろ”指令让协泛者回收地面上的，自己回收坐标C–4和H–1这两个高台上的。	

3.向协泛者申请外出，和ハル、アン会话。



4.前往モザイク街的ガソリン，和アン、セルジオ、マリ–、ハル、カイ对话完后再与ウ–ヴェ会话。

5.在モザイク街与マティアス对话，触发寻找エンツォ剧情。エンツォ在2–E165的第三层，和他对话选ファ–ストエイド获得通行码。

6.前往2–G100的セルガ–デン，和マティアス会话。

7.前往モザイク街的ザッカ–，和门口的カルロス会话完后再进入ザ

ッカ–和ユリアン对话。

8.前往1–E020，在第一层找到“过Will'Oグラファイト”（红色资源）后，回到ザッカ–把素材交给ユリアン。

9.前往2–G100的セルガ–デン，利用通行码进入，避开监视协泛者的视线来到最深处。

10.前往モザイク街的ガソリン与マティアス见面，之后前往ザッカ–与ユリアン对话，解锁关键任务“サ2–2号光明作战：资源回收”。

サ 2–2 号光明作战：资源回收

胜利条件	回收8个资源
继战力	5
任务时间	20：00
减刑年数	第一次600年，以后120年

各评价对应报酬

评价	报酬
6★	金属合板：炮击甲型×1
5★	强化外骨格：炮击甲型×2
4★	人工筋纤维：共通甲型×3
3★	Will'O诱电弹性体×2
2★	イオン电导炭素薄膜：最低强度×2
1★	反电性ボ–ド结合体×1

特别成果报酬

条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	人工筋纤维：共通甲型×15

任务要点

任务目标要回收的资源是紫色的，分别在坐标C–3、C–2、B–2、B–3、C–5、E–6、F–5、D–6的石头上，可以让队友牵制住敌人，自己专心回收。特别成果报酬要回收的一般资源全部都在地面上，交给协泛者完成即可。

11.前往モザイク街的ザッカ–把素材交给ユリアン。

12.前往2–G100的セルガ–デ，进入关键任务“セ2–3号回廊作战：目标到达”。

セ 2–3 号回廊作战：目标到达

胜利条件	到达指定地点
继战力	15
任务时间	10：00
减刑年数	0年

各评价对应报酬

评价	报酬
6★	装甲：简易机动甲型×3
5★	装甲：简易装甲甲型×3
4★	装甲：简易近接甲型×3
3★	CNT废回路：最低集积度×1
2★	废コンポジット：最低强度×2
1★	废电气粘性流体：最低纯度×2

特别成果报酬

条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	废药莢×10

任务要点

只能一个人进行的任务，由于目标是到达指定地点，只需消灭挡路的敌人专心赶路即可。特别成果报酬要求回收的资源一共有8个，分别在第二个房间的中间；第四个房间的左上角和右下角；第五个房间的高台上；第七个房间右上角、左下角高台上、左上高台的夹角处；第八个房间的通道上。

13.前往2–E165，和マティアス会话，满足“第3情报位阶权限考试参加条件”的话触发关键任务“ロ2–4号忧国作战：目标排除”。

第 3 情报位阶权限考试参加条件

- 刑期减少到996750年以下
- 解锁“平时における咎人との接触权”
- 解锁“平时における异性への接近权”
- 解锁“治疗性荆质管制装备 Lv.1の利用”
- 解锁“防壁性荆质管制装备 Lv.1の利用”
- 解锁“ショ–トカット机能の利用许可”

ロ 2–4 号忧国作战：目标排除

胜利条件	击破コウシン
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	第一次1800年，以后360年

各评价对应报酬

评价	报酬
6★	翼状外骨格：T型低硬度×1
5★	EXマニホ–ルド：T型Ⅰ×1
4★	Will'O磁性流体：T型Ⅰ×1
3★	イオン电导セラミクス端材×1
2★	Will'Oアクチユエ–タ×1
1★	Will'O导流パイプ×2

特别成果报酬

条件	报酬
不消耗继战力过关	EZ–クラレカツツエⅠ

任务要点

第一次打天狱掠夺者的老虎型，天狱掠夺者攻击方式和人工掠夺者有很大不同，而且老虎型以速度见长，很难近身，建议以射击战为主轴，它的远程攻击不多，只要保持一定的距离还是很安全的。コウシン的可破坏部位很多，特别是爪子和前臂都是利用率很高的素材，可以多多收集。

14.完成“ロ2–4号忧国作战：目标排除”后到达第3情报位阶权限。



第3情报位阶权限

1.向协泛者申请外出，触发关键任务“サ3–1号灼热作战：目标排除”。

サ 3–1 号灼热作战：目标排除

胜利条件	击破泛用四脚
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	第一次850年，以后170年

各评价对应报酬

评价	报酬
6★	胴部装甲：四脚甲型×1
5★	人工发电机：泛用甲型×1
4★	装甲：简易狙击乙型×3
3★	发动机：简易狙击乙型×3
2★	WillO诱电弹性体×1
1★	CNT废回路：中集积度×1

特别成果报酬

条件	报酬
协泛者战斗不能累积时间在规定以下	废药荚×10

任务要点

除了目标的泛用四脚外，周围还有很多杂兵，如果嫌麻烦可以对同伴下达“对人重视”指令清一下。特别成果报酬要求协泛者濒死时不能放置太长时间，所以最好不要离协泛者太远，以免耽误了苏生。

2.完成“サ3–1号灼热作战：目标排除”后触发关键任务“ジ3–2号廉洁作战：市民夺还”。

ジ 3–2 号廉洁作战：市民夺还

胜利条件	夺回4名市民
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	第一次900年，以后180年

各评价对应报酬

评价	报酬
6★	ベアリング：炮击乙型×2
5★	腕部强化纤维：泛用乙型×2
4★	发动机：简易输送乙型×3
3★	发动机：简易近接乙型×3
2★	废基板×1
1★	ダイアカ–ボン：低硬度×1

特别成果报酬

条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	Will'O电磁弁×10

任务要点

头两个市民分别出现在泛用贰脚型掠夺者和简易输送型掠夺者上，不过一旦将泛用贰脚型身上的市民解救出来就会有一架炮击型贰脚作为增援出现，所以务必先把简易输送型的送上护送机，然后再来对付泛用贰脚型，最好是能把它打死，这样就不用同时面对两个大型敌人。把头两个市民都回收后，作为敌增援的简易输送型掠夺者带着剩下两个市民出现，把这两个市民回收就能过关。特别成果报酬的资源里可以让协泛者负责回收地上的，剩下的有两个在坐标C–5和F–2处天花板的水管上，剩下一个在E–5的高台上，都是得借助荆棘才能上到的地方。

3.向协泛者申请外出，和マテイアス、ベアトリ–チエ会面后触发关键任务“ジ3–3号暗斗作战：敌军排除”。

ジ 3–3 号暗斗作战：敌军排除

胜利条件	将敌方继战力减为0
继战力	5
任务时间	20：00
减刑年数	第一次1050年，以后210年

各评价对应报酬

评价	报酬
6★	WillOダイオ–ド×1
5★	废电气粘性流体：中纯度×1
4★	砒化ガリウム×1
3★	金属炭素材：低纯度×1
2★	フラ–レン材：クロム内包×1
1★	ダイアカ–ボン：低硬度×1

特别成果报酬

条件	报酬
不消耗继战力过关	イオン电导ゲル端材×10

任务要点

这个任务是对人战，需要把敌方的继战力减完，注意只有打倒咎人才能令继战力减少，敌方协泛者是不算在继战力里的。

4.前往モザイク街和マテイアス会面。和ザッカ–的シズカ以及モザイク街广场的ビリ–对话能令他们加入。

5.前往3–H130的セルガ–デン，进入“ダンが居るという区画”，避开监视协泛者视线来到最深处。

6.前往モザイク街和マテイアス、ベアトリ–チエ会话，之后再和ウ–ヴエ对话。

7.前往ザッカ–、ガソリン分别和ユリアン、カルロス会话后回到モザイク街广场，触发关键任务“シ3–4号防波作战：市民护卫”。

シ 3–4 号防波作战：市民护卫

胜利条件	诱导友军掠夺者到达指定地点
继战力	5
任务时间	15：00
减刑年数	第一次1150年，以后230年

各评价对应报酬

评价	报酬
6★	装甲：简易装甲乙型×3
5★	装甲：简易机动乙型×3
4★	发动机：简易装甲乙型×3
3★	发动机：简易机动乙型×3
2★	WillOキャパシタ×1
1★	WillOサイリスタ×1

特别成果报酬

条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	废カ–ボン构造体×10

任务要点
这关的掠夺者是友军，需要保护它到达指定地点，不过它并不会靠自己的意识走，而是需我们使用瓶子状的诱导器来诱导。因此这个任务先要将诱导器放到终点处，然后再回过头来保护慢慢往终点走去的掠夺者。特别成果报酬依然可以靠协泛者去回收，玩家只需回收坐标C-4和H-1两个高台上的即可。

8.向协泛者申请外出，前往モザイク街和“谜の美女”会话触发关键任务“セ3-5号义愤作战：制御制压”。

セ 3-5 号义愤作战：制御制压

胜利条件	比敌方压制更多的制御システム
继战力	—
任务时间	5：00
减刑年数	第一次950年，以后190年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	废コンポジット：最低强度×1
5★	废カ-ボン构造体×1
4★	フラ-レン材：チタン内包×1
3★	超电导废コイル：低精度×1
2★	Will'O树脂×1
1★	多层CNT装甲端材：低密度×1
特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	废フライホイ-ル×10
任务要点	
制御システム一共有三个，需要在时间结束前比敌方占据得更多，由于我方同伴非常积极，基本轮不到玩家操心，所以一开始可以专心完成特别成果报酬的条件，等时间差不多时再和同伴合力保护好其中两个就行。资源道具分别在坐标B-1、B-4、C-5、D-4、E-2、F-5、G-2、G-5，其中G-5的在高台上。	

9.前往ガソリン和マティアス会面，之后和シルヴィア对话。

10.前往ザッカ-和ユリアン对话，满足了“第4情报位阶权限取得考试参加条件”的话解锁关键任务“第4情报位阶权限 取得考试”。

第 4 情报位阶权限取得考试参加条件

・刑期减少到988250年以下
・解锁“平时における咎人との接触权”
・解锁“平时におけるPT内の疾走权 5秒以上 10秒未满”
・解锁“特定状况における默秘权”
・解锁“武器プラント成长Lv.3使用许可”
・解锁“医疗补给プラント成长Lv.3使用许可”
・解锁“补助武装プラント成长Lv.3使用许可”



第 4 情报位阶权限 取得考试

胜利条件	夺回3名市民
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2200年，以后440年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	人工中枢ユニット：共通乙型×1
5★	金属合板：输送乙型×1
4★	人工ダンパ-：贰脚乙型×1
3★	强化纤维：贰脚乙型×1
2★	腕部强化纤维：泛用乙型×2
1★	胸部装甲：输送乙型×2
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	废ギアボックス×10
任务要点	
第一个市民在泛用贰脚上，不过场上还有一个输送贰脚，可以先消灭之，以免影响之后的搬运。第一个市民回收后在坐标D-3的高台上会出现第二个，如果之前两个贰脚都消灭了的话这，这会搬运起来非常轻松。第二个回收后第三个出现在坐标H-1的高台上，同时高台附近还会追加一台炮击贰脚的敌增援，同样可以先消灭再搬运，时间是完全足够的。	

11.完成“第4情报位阶权限 取得考试”后到达第4情报位阶权限。

第4情报位阶权限

1.申请外出，与エルフリ-デ会话，解锁关键任务“サ4-1号鬼灯作战：目标排除”。

サ 4-1 号鬼灯作战：目标排除

胜利条件	击破パラドクサ
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次1250年，以后250年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	ブ-スタ：S型低性能×2
5★	强化外骨格：S型低硬度×2
4★	装甲：简易近接乙型×3
3★	装甲：简易机动乙型×3
2★	CNT补强材：低硬度×1
1★	废タ-ビン翼×1
特别成果报酬	
条件	报酬
协泛者战斗不能累积时间在规定以下	强化纤维：贰脚乙型×15
任务要点	
初次对付蜘蛛型天狱掠夺者パラドクサ的任务，不过一开始需要清理几波杂兵，而且杂兵中的狙击手很多，最好带上射程更远的武器反杀。打パラドクサ时要注意它的蛛丝陷阱，踩到会陷入短暂的行动不能状态，无法近身时可以多借助荆棘来移动。另外パラドクサ的导弹攻击也威胁不小，看它压低身子的话就是准备发射导弹了，这时要保持跑动来躲。	

2.申请外出，解锁关键任务“プ4–2号萤雪作战：市民探索”。

プ 4–2 号萤雪作战：市民探索

胜利条件	回收5名市民
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	第一次1350年，以后270年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	WillOエキゾ–スト ×1
5★	废基板×1
4★	Will'Oトランジスタ×1
3★	金属炭素材：低纯度×3
2★	ゲルマニウム×3
1★	合成グラファイト：低纯度×3
特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	ベアリング：炮击乙型×15
任务要点	
这个任务要和敌人竞争回收市民，由于场地极小，一开始就是混战，很容易被敌人有机可乘。建议和队友分工，让队友负责搬运，自己使用火箭炮类的武器专心消灭敌人，攻击时要以搬运市民和高台上使用榴弹发射器的敌人优先。特别成果报酬依然可以靠协泛者回收地面上的资源，自己回收坐标A–2高台和坐标B–2集装箱上的两个。	

3.前往モザイク街，在ガソリン附近与ベアトリ–チェ会面，解锁关键任务“ジ4–3号火影作战：市民夺还”。

ジ 4–3 号火影作战：市民夺还

胜利条件	回收2名市民
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次1400年，以后280年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	强化纤维：贰脚乙型×2
5★	腕部强化纤维：泛用乙型×2
4★	装甲：简易装甲乙型×3
3★	发动机：简易装甲乙型×3
2★	Will'O诱电炭素纤维×1
1★	废フラ–レンオイル×1
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	胸部装甲：输送乙型×15
任务要点	
两个市民都在大型掠夺者身上，不过由于是分开出现，各个击破即可。比起掠夺者，这个任务更应注意的是不断出现的杂兵，其中使用榴弹发射器的杂兵对有搬运工作不小的影响，要优先消灭，如果自己在搬运中，可以下达“对人重视”指令让同伴来清理。	

4.前往ザッカ–，与ユリアン会话，解锁关键任务“プ4–4号破邪作战：目标排除”。

プ 4–4 号破邪作战：目标排除

胜利条件	击破泛用四脚
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次1450年，以后290年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	耐电コ–ティング：泛用甲型×2
5★	耐冷コ–ティング：泛用甲型×2
4★	耐热コ–ティング：泛用甲型×2
3★	Will'O纤维：泛用甲型×3
2★	イオン电导セラミクス端材×1
1★	ナノ复合磁性材×1
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	腕部强化纤维：泛用乙型×15
任务要点	
这个任务的前奏很长，首先是杂兵战，然后到耐热泛用贰脚，再到两架耐冷泛用贰脚，最后才是目标的泛用四脚登场。和上个任务一样，由于杂兵的火力很猛，一不注意就会被团灭，所以当看到有杂兵增援时一定要优先消灭，分身乏术的话就下达指令让同伴来清理。	

5.申请外出，前往ザッカ–和ユリアン对话。

6.前往4–D170的セルガ–デン，进入“咎人ア–カイブ保管区画”，躲开监视协泛者的实现来到最深处。

7.回到ザッカ–与ユリアン对话，出门来到モザイク街广场，满足了“第5情报位阶权限取得考试参加条件”的话解锁关键任务“第5情报位阶权限 取得考试”。

第 5 情报位阶权限取得考试参加条件

- 刑期减少到9762000年以下
- 解锁”平时におけるPT内の疾走权 10秒以上”
- 解锁“平时における运动の休止权”
- 解锁“武器プラント成长Lv.4使用许可”
- 解锁“医疗补给プラント成长Lv.4使用许可”
- 解锁“补助武装プラント成长Lv.4使用许可”
- 解锁“补助武装プラント成长Lv.3使用许可”

第 5 情报位阶权限 取得考试

胜利条件	击破耐热泛用贰脚和耐电泛用贰脚
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2700年，以后540年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	ベアリング：炮击乙型×4
5★	胸部装甲：输送乙型×4
4★	强化纤维：贰脚乙型×2
3★	ナノ导电磁性材×1
2★	CNT废回路：低集积度×1
1★	Will'O磁性流体：低纯度×1

特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	マニュピレータ：泛用乙型×15
任务要点	
这个任务要对付的大型掠夺者一共有4架，一开始是耐冷泛用贰脚，紧接着是炮击四脚，最后耐热泛用贰脚和耐电泛用贰脚作为压轴一起出现。两架目标的泛用贰脚都有远程武器的外挂装备，就算将两个分开来打，也不免会遭受到远程攻击的骚扰，建议先把外挂武装破坏掉，把骚扰降低后再集中火力逐个消灭。	

8.完成“第5情报位阶权限 取得考试”后到达第5情报位阶权限。

第5情报位阶权限

1.申请外出，和ベアトリ–チェ会话对话后前往ガソリン，之后前往ザッカ–与ユリアン对话。
2.前往モザイク街广场和ベアトリ–チェ会面。
3.前往5–A000，和ナタリア对话后发生关键任务“シ5–1号修罗作战：敌军排除”、“ジ5–2号红焰作战：目标排除”，两个任务只能选择一个完成，完成前者后アン脱离，完成后者后ハル脱离。

シ5-1号修罗作战：敌军排除

胜利条件	将敌方继战力减为0
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次1500年，以后300年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	强化纤维：贰脚乙型×5
5★	腕部强化纤维：泛用乙型×5
4★	天然グラファイト：低纯度×2
3★	废カ–ボン构造体×2
2★	イオン电导ゲル端材×5
1★	废药荚×5
特别成果报酬	
条件	报酬
协泛者战斗不能累积时间在规定以下	天然グラファイト：低纯度×3
任务要点	
这个任务的敌人经常成群出现，对于扎堆的敌人，火箭炮或榴弹发射器的范围攻击效果很好，经常可以一石几鸟，推荐自己或协泛者至少带上一把。	



ジ5-2号红焰作战：目标排除

胜利条件	击破泛用四脚
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次1500年，以后300年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	强化纤维：贰脚乙型×5
5★	腕部装甲：输送乙型×5
4★	天然グラファイト：低纯度×2
3★	废カ–ボン构造体×2
2★	ダイアカ–ボン：中硬度×2
1★	Will'O诱电炭素纤维×2
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	CNT补强材：低硬度×3
任务要点	
任务5–1的加强版，除了有大量人形敌人外，还有两架大型掠夺者，不过掠夺者是分开出现的，击破难度并不高。	

4.前往4–A000和ハル（アン）会话。
5.前往モザイク街广场和エルフリ–デ会话。
6.前往4–A000和ハル（アン）会话。
7.前往モザイク街广场和ウ–ヴェ会话，解锁关键任务“シ5–3号寂光作战：敌军排除”。

シ5-3号寂光作战：敌军排除

胜利条件	将敌方继战力减为0
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次1550年，以后310年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	合成グラファイト：最低纯度×5
5★	Will'O电磁弁×3
4★	废ギアボックス×3
3★	イオン电导ゲル端材×3
2★	天然グラファイト：低纯度×2
1★	废カ–ボン构造体×2
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	ダイアカ–ボン：低硬度×3
任务要点	
虽然任务内容是对人战，但有一架泛用贰脚在场上捣乱，尽量选择在楼道或窄巷里战斗，这样受到的骚扰会少一些，可以分多点精力打杂兵。	

8.申请外出，与ナタリア会话，解锁关键任务“プ5–4号乱妨作战：制御制压”。

プ5-4号乱妨作战：制御制压

胜利条件	比敌方压制更多的制御システム
继战力	—
任务时间	5：00
减刑年数	第一次1600年，以后320年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	胸部装甲：输送丙型×2
5★	腕部强化纤维：泛用丙型×2
4★	金属炭素材：中纯度×2
3★	Will'O导流パイプ×2
2★	ダイアカ-ボン：最低硬度×5
1★	废フライホイ-ル×5

特别成果报酬	
条件	报酬
击破所有大型掠夺者	废コンポジット：低强度×3

任务要点

敌方势力除了杂兵外还有一架泛用贰脚，而且泛用贰脚还是这次特别成果报酬的击破目标，所以任务过程并不轻松，建议第一次挑战这个任务时还是以完成胜利条件优先，特别成果报酬可以等以后有了好的装备后再来完成。这关的制御システム一共有5个，加上地图很大，要全部兼顾到是不可能的，比较好的方法是以地图右边的3个为主，由于这3个在一条直线上，就算被敌人压制也能很快能补救，另外压制了一个制御システム后可以在其周围布置一些捕缚型荆棘1级蓄力的陷阱或对人地雷APマイン，以拖延敌人的脚步。

9.前往ガソリン，和ウ-ヴェ会话，解锁关键任务“サ5-5号幽居作战：敌军排除”。

サ5-5号幽居作战：敌军排除

胜利条件	将敌方继战力减为0
继战力	—
任务时间	45：00
减刑年数	第一次1650年，以后330年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	强化纤维：贰脚丙型×1
5★	胸部装甲：输送丙型×2
4★	腕部强化纤维：泛用丙型×2
3★	Will'Oエンジン：炮击丙型×2
2★	CNT补强材：中硬度×2
1★	Will'O导电ハブ×2

特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	超电导废コイル：低精度×3

任务要点

沙尘暴中的对人战，人形目标本身就小，再加上沙尘暴导致能见度很低，对索敌有不小的影响，建议用火箭炮和榴弹发射器等不用瞄得特别准的武器来打。另外这关的资源道具都在地面，让协泛者回收即可完成特别成果报酬条件。

10.满足“第6情报位阶权限考试参加条件”后申请外出，与マティアス会面后前往5-H167与ナタリア对话，解锁关键任务“第6情报位阶权限 取得考试”。

第6情报位阶权限取得考试参加条件

- 刑期减少到960700年以下
- 解锁“武器プラント Lv.5使用许可”
- 解锁“医疗补给プラント成长Lv.5使用许可”
- 解锁“补助武装プラント成长Lv.5使用许可”
- 解锁“ブ-スタ-プラント成长Lv.2使用许可”
- 解锁“プラント增设许可”

第6情报位阶权限 取得考试

胜利条件	击破2架特殊T型 深渊
继战力	—
任务时间	45：00
减刑年数	第一次3000年，以后600年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	Will'O纤维：T型中浓度×1
5★	中央集积回路：S型中性能×1
4★	Will'O磁性流体：T型Ⅱ×2
3★	Will'O纤维：S型中浓度×2
2★	Will'O导流パイプ×2
1★	合成グラファイト：低纯度×2

特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	ウィルオナイト：低纯度×3

任务要点

大型掠夺者的连战，最先是蜘蛛型，接着是泛用贰脚和输送四脚，最后才是目标的两架老虎型。第二场战斗和第三场都得同时对付两架，互相干扰很严重，可以让同伴吸引住一架的注意力，自己和协泛者对付另一架会比较轻松。

11.完成“第6情报位阶权限 取得考试”后到达第6情报位阶权限。

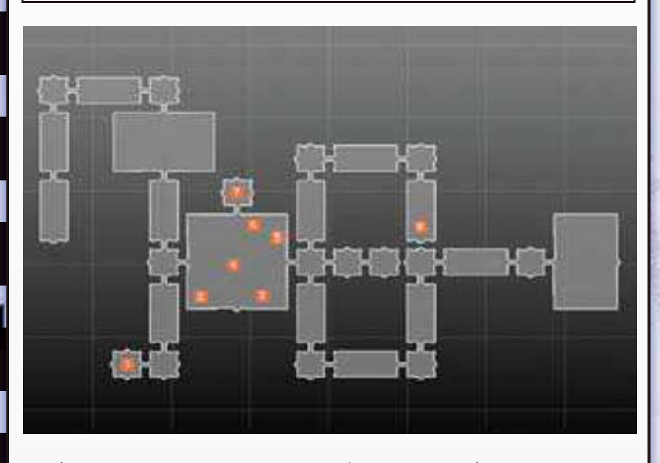
第6情报位阶权限

1.前往モザイク街广场与ベアトリ-チェ会面。
2.前往6-A000与カスミ对话。
3.前往6-D011的セルガ-デン，进入“カスミに指定された区画”，躲开监视协泛者的视线来到最深处。
4.前往モザイク街广场和レミ-ジョ会面。
5.前往ガソリン和ベアトリ-チェ会面。
6.前往6-D011的セルガ-デン，进入“カスミに指定された区画”，躲开监视协泛者的视线来到最深处。
7.申请外出，来到ザッカ-与ユリアン对话。
8.前往6-D011的セルガ-デン，在入口处与ユリアン对话，发生关键任务“セ6-1号灯火作战：目标到达”。

セ6-1号灯火作战：目标到达

胜利条件	到达指定地点
继战力	15
任务时间	10：00
减刑年数	第一次1700年，以后340年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	装甲：简易近接丙型×5
5★	发动机：简易近接丙型×5
4★	装甲：简易装甲丙型×5
3★	发动机：简易装甲丙型×5
2★	フラ–レン材：リチウム内包×1
1★	超电导废コイル：中精度×2
特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	发动机：简易狙击丙型×15
任务要点	
这个任务需要一个人到达指定地点，路上的敌人很多，加上中继点很少，要尽量避免无谓的战斗专心赶路，否则死了得走很长一段冤枉路，有可能会导致时间不够，如果有追兵死缠不放，就用地雷断后。特别成果报酬要求回收的资源的位置如地图所示。	



9.完成“セ6–1号灯火作战：目标到达”后解锁关键任务“シ6–2号高洁作战：目标排除”。

シ 6–2 号高洁作战：目标排除

胜利条件	击破泛用贰脚
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次1750年，以后350年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	装甲：简易狙击丙型×5
5★	装甲：简易输送丙型×5
4★	发动机：简易狙击丙型×5
3★	发动机：简易输送丙型×5
2★	Will'Oキャパシタ×2
1★	Will'O树脂×2
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	发动机：简易近接丙型×15
任务要点	
对杂兵加掠夺者的常规战斗，除了要注意屋顶的狙击手外，其他并没有太难的地方。	

10.完成“シ6–2号高洁作战：目标排除”后解锁关键任务“サ6–3号激越作战：目标排除”。

サ 6–3 号激越作战：目标排除

胜利条件	击破特殊T型 赤光和特殊S型 锖朱
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次1800年，以后360年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	Will'O纤维：T型中浓度×1
5★	中央集积回路：S型中性能×1
4★	Will'O磁性流体：T型Ⅱ×2
3★	Will'O纤维：S型中浓度×2
2★	Will'O磁性流体：高纯度×2
1★	ナノ导电磁性材×1
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	装甲：简易装甲乙型×15
任务要点	
这个任务需要同时对付老虎型天狱掠夺者和蜘蛛型天狱掠夺者，不过此前还有大批的杂兵以及一架四脚，得做好长期战的准备。两个目标里由于老虎型会到处乱窜，最好先集中火力对付它，蜘蛛型动作迟缓，相对来说干扰较小。	

11.前往ガソリン和ウ–ヴェ会面。

12.前往ガソリン与エルフリ–デ对话。

13.前往モザイク街广场ベアトリ–チェ对话。

14.前往6–A000与ナタリア对话后，解锁关键任务“シ6–4号光芒作战：市民夺还”。

シ 6–4 号光芒作战：市民夺还

胜利条件	夺回9名市民
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次1750年，以后350年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	装甲：简易机动丙型×5
5★	发动机：简易机动丙型×5
4★	装甲：简易输送丙型×5
3★	发动机：简易输送丙型×5
2★	合成グラファイト：最低纯度×2
1★	イオン电导炭素薄膜端材：低强度×2
特别成果报酬	
条件	报酬
协泛者战斗不能累积时间在规定以下	发动机：简易机动丙型×15
任务要点	
虽然要夺回9个市民，不过由于没有大型掠夺者，攻略起来起来并不难，下达指令“市民确保”发动伙伴一起搬运很快就能完成。	

15.满足“第7情报位阶权限考试参加条件”后申请外出，前往ガソリン和エルフリ–デ会面，出门来到モザイク街广场解锁关键任务“第7情报位阶权限 取得考试”。

第７情报位阶权限考试参加条件

・刑期减少到945200年以下
・解锁“武器プラントLv.6使用许可”
・解锁“医疗补给プラント成长Lv.6使用许可”
・解锁“补助武装プラント成长Lv.6使用许可”
・解锁“ブ–スタ–プラント成长Lv.3使用许可”

第７情报位阶权限 取得考试

胜利条件	将敌方继战力减为0
继战力	15
任务时间	30：00
减刑年数	第一次3200年，以后640年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	装甲：炮击乙型×2
5★	人工发电机：输送乙型×2
4★	复合センサ：泛用乙型×2
3★	Will'Oエンジン：炮击丙型×2
2★	ダイアカ–ボン：低硬度×2
1★	ダイアカ–ボン：中硬度×2
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	发动机：简易输送丙型×15

任务要点

这个任务需要一个人对付**ナタリア**以及她的部队，难度非常高。**ナタリア**使用的武器是小剑和狙击枪，哪个距离都吃得开，只有当她上子弹、苏生队友和跳跃落地的时候才会没有防备，要抓住这些时候进行攻击。

这里说一下笔者的打法，武器选火箭炮AAW和轻机枪バ–バラ's・イ–ジ–ギア，并携带好弹药箱和地雷。开场后先第一时间隐蔽在左手边的铁板后面（如图1），等**ナタリア**和两个狙击兵射击完后用火箭炮干掉两个狙击兵，然后再回到刚才隐藏的地方等**ナタリア**接近，当她来到拐角的直路时用火箭炮轰掉。由于之后她每次复活都需要先跳上这个平台才能接近玩家，所以我们可以在她会跳上来的缺口伏击她（比如图2中放了荆棘陷阱的位置），攻击时机是她跳上来后落地的一刻，但要注意在她跳上来前都要隐蔽好，以防她从远距离狙击，推荐隐蔽在图2中笔者的这个位置。后期追加了大批杂兵后，近身攻击的杂兵也会从这个缺口上来，和对付**ナタリア**一样伏击即可，但如果碰上杂兵太多的时候，单靠每次只能上2发子弹的火箭炮会杀不过来，这时要赶紧切换成バ–バラ's・イ–ジ–ギア接上，不能等火箭炮慢慢上弹。另外偶尔有小几率**ナタリア**和一些杂兵会从玩家背面的缺口处上来，所以伏击时要留意好小地图，如果发现后方有敌人要赶紧优先解决，万一被被缠上的话，可以先带她们兜圈子，等拉开一定的距离后再用火箭炮或地雷反杀。

图１



图２



16.完成“第7情报位阶权限 取得考试”后到达第7情报位阶权限。

第7情报位阶权限

1.前往ザッカ–和ジ–ン会面。

2.前往7–F120的セルガ–デン，在入口处和ユリアン对话，选择“行く”发生关键任务“セ7–1号渊源作战：敌军排除”。

セ 7–1 号渊源作战：敌军排除

胜利条件	将敌方继战力减为0
继战力	15
任务时间	45：00
减刑年数	0年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	多层CNT装甲端材：高密度×2
5★	超电导废コイル：高精度×2
4★	强化纤维：贰脚丙型×5
3★	装甲：炮击乙型×3
2★	人工发电机：输送乙型×3
1★	复合センサ：泛用乙型×3
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	CNT废回路：中集积度×3

任务要点

和第7情报位阶权限取得考试一样是对大量人形敌人的任务，不过这个地图有很多房间，在自动门和拐角等地方守株待兔就可以了。如果不小心被敌人缠上，就和之前一样先带敌人兜圈，拉开距离后用火箭炮解决和地雷解决。

3.前往第二阶层的2–E165，和ナタリア对话，选择“行く”发生关键任务“ロ7–2号诱蛾作战：目标排除”。

ロ 7–2 号诱蛾作战：目标排除

胜利条件	击破3架人工掠夺者
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2050年，以后410年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	マニユピレ–タ：泛用丙型×3
5★	Will'O纤维：输送丁型×3
4★	强化外骨格：炮击丁型×3
3★	胸部装甲：输送丙型×5
2★	腕部强化纤维：泛用丙型×5
1★	Will'Oエンジン：炮击丙型×5
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	天然グラファイト：中纯度×3

任务要点
对付人工掠夺者前需要先清理几波杂兵，杂兵的实力不弱，而且还有不少从高处往下撒榴弹的，要优先把这些解决。掠夺者中有两架是一起出现的，依然是先破坏外挂装备，减少互相干扰后再集中火力消灭一个。

4.申请外出，和マティアス、ユリアン会面，之后需收集到3种素材，完成后到ザッカ–交给ユリアン。

素材	入手方法
アンチWill'O粒子体×1	第7阶层セルガ–デン
人工中枢ユニット：共通乙型×3	乙型人工掠夺者
人工中枢ユニット：共通丙型×2	丙型人工掠夺者

5.前往7–A000与ナタリア对话，满足“第8情报位阶权限考试参加条件”的话解锁关键任务“セ7–3号悬河作战：目标到达”，这和后面的“特7–4号黎明作战：目标排除”、“特7–5号幽光作战：目标排除”是三个连续任务，中间没有自由活动时间，无论哪个任务失败都要从第一个重新挑战。三个都完成后迎来Ending。



第8情报位阶权限考试参加条件

・刑期减少到926650年以下
・解锁“武器プラントLv.7使用许可”
・解锁“医疗补给プラント成长Lv.7使用许可”
・解锁“补助武装プラント成长Lv.7使用许可”
・解锁“ブ–スタ–プラント成长Lv.4使用许可”

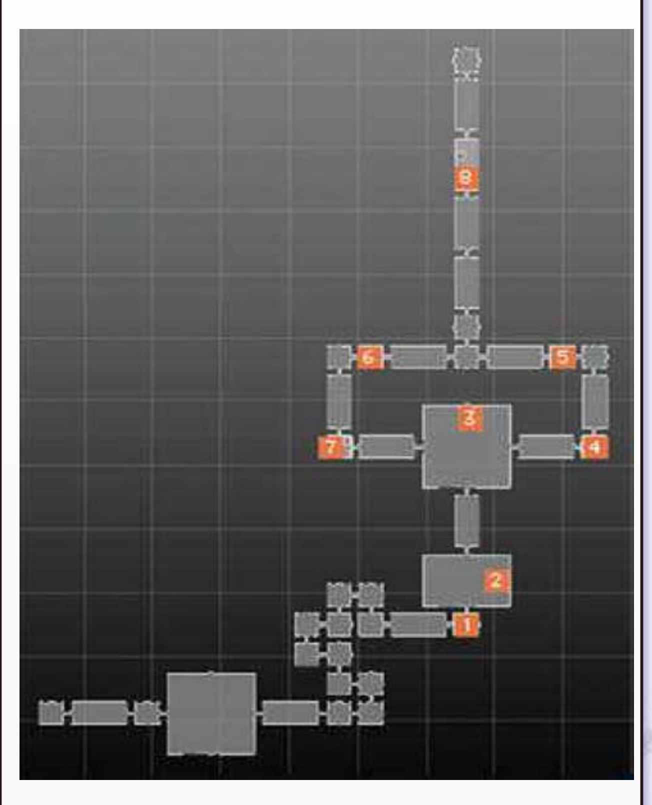
セ7–3号悬河作战：目标到达

胜利条件	到达指定地点
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	第一次2500年，以后500年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	发动机：简易输送丁型×3
5★	发动机：简易机动丁型×3
4★	发动机：简易装甲丁型×3
3★	发动机：简易狙击丁型×3
2★	发动机：简易近接丁型×3
1★	强化纤维：贰脚丙型×5

特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	废コンポジット：中强度×3

任务要点
相比之前的到达指定地点的任务，由于这个可以带同伴，难度要低很多，只需注意不要走太快把同伴落下就可以了。特别成果报酬要求回收的资源的位置如地图所示，注意一些房间是有两层的，需要用荆棘从天花板的洞上到二层才能发现资源。



特7–4号黎明作战：目标排除

胜利条件	击破ア–ベル和レッドレイジ
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次5000年，以后1000年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	人工发电机：RR甲型×1
5★	人工筋纤维：RR甲型×2
4★	腕部强化纤维：RR甲型×3
3★	脚部强化纤维：RR甲型×3
2★	リン化インジウム×2
1★	合成グラファイト：中纯度×2

特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	ダイアカ–ボン：中硬度×3

任务要点
同时对付ア–ベル和レッドレイジ两个强敌，不过由于ア–ベル是人形敌人，蛛丝发射器クリ–ミ–・スクリ–ミ–Jr和火焰放射器エンゼルリング都对其有效，和协泛者一人带一种，用蛛丝困住后烧，很快就能击破，这样剩下レッドレイジ一个后就好打很多了。

特7–5号幽光作战：目标排除

胜利条件	击破ペルタトゥルム
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次7000年，以后1000年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	Will'O磁性流体：C型I×1
5★	压缩タ–ビン：C型I×1
4★	Will'Oフレ–ム：C型I×1
3★	特殊CNT：C型低浓度×1
2★	CNT补强材：高硬度×1
1★	ウィルオナイト：最低纯度×1
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	ウィルオナイト：中纯度×3

任务要点

最终BOSS有护罩，开战后首先要做的是把它胸前3个护罩发生装置破坏掉，这样远距离攻击才能奏效。BOSS的弱点是它眼睛后方的女性雕像，由于位置比较高，远程武器也很难进行精准地打击，借助荆棘攀附在上面近距离射击会比较有效率。BOSS最有威胁的一招是当其HP低于一定程度时放出的触锁，每个触锁都相当于独立的一个单位，对我方的干扰很严重，特别是当BOSS快死时，触锁的攻击会越发凌厉，如果不想浪费时间清理触锁，可以借助一下フラッシュG这个道具，它能对触锁造成短暂的硬直，趁这个机会就赶紧集中火力将BOSS击破过关。



6.完成“特7–5号幽光作战：目标排除”后到达第8情报位阶权限。

第8情报位阶权限

1.前往ザッカ–和ユリアン对话。
2.完成任意一个任务。
3.前往ザッカ–和ユリアン对话。
4.前往第一阶层1–E020的セルガ–デン，进入“Will'O浓度の高い废弃区间”，调查指定位置，进入最深处和サイモン对话，从以下四个奖励中选择一个获得。



选项	对应奖励
战斗に生きる道	ウィルオナイト：高纯度×2、CNT补强剂：高硬度×2、天然グラファイト：高纯度×2、废コンポジット：高强度×2
世界を维持する道	武器プラント主席生产技师×3、Will'O效率向上委员长×15、主席プラントマネ–ジャ–×5
过去を改窜する道	ハル或アン复活（前往ガソリン触发剧情）
サイモンに协力する道。	当前装备武器的全版本的上位武器

5.和チェ–ザレ对话。
6.不断完成任务，减了一定刑期之后，サイモン会要求与玩家见面，每见一次サイモン会依次解锁关键任务“特8–1号燐火作战：目标排除”、“特8–2号光辉作战：目标排除”、“シ8–3号作战：市民夺还”，完成任务后和サイモン会话可获得之前剩下的奖励，每个任务对应一个。



特8–1号燐火作战：目标排除

胜利条件	击破耐热泛用贰脚和耐冷泛用贰脚
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次3400年，以后680年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	マニユピレ–タ：泛用丁型×1
5★	强化外骨格：泛用丁型×2
4★	Will'O纤维：泛用丁型×2
3★	胸部装甲：输送丙型×3
2★	Will'O纤维：炮击丁型×2
1★	强化外骨格：炮击丁型×2
特别成果报酬	
条件	报酬
击破所有大型掠夺者	ガラスカ–ボン：高纯度×3

任务要点

一开始要先同时对付3架输送贰脚加1架炮架贰脚，完成后目标的耐热泛用贰脚和耐冷泛用贰脚才会登场，同时还附带一架耐电泛用贰脚，也就是每个阶段都要以3架大型掠夺者为敌。当然第二阶段的耐电型不是目标，只要对付耐热型和耐冷型就可过关，不过也一起击破的话可以获得特别成果报酬。
和以前同时对付多个掠夺者一样，先把每个掠夺者的外挂武装破坏，这样它们只剩下近身攻击后威胁会小很多，然后就可以分散开来逐个击破了。当然即使是这样难度依然很高，出战前务必把武器强化到目前的最高级，并带上アタック、アタック＋、アタックコネクト等提高攻击力的部件，还有同伴的武装等级也最好升到8级以上。

特 8-2 号光辉作战：目标排除

胜利条件	击破レッドレイジ
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次3400年，以后680年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	头部强化纤维：RR乙型×1
5★	装甲：简易输送丁型×3
4★	装甲：简易机动丁型×3
3★	装甲：简易装甲丁型×3
2★	装甲：简易狙击丁型×3
1★	装甲：简易近接丁型×3
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	CNT补强材：高硬度×3
任务要点	
再次对付レッドレイジ，不过这次没有ア-ベル，取而代之的是很多小型掠夺者，不过比起ア-ベル来说根本不值一提，能完成之前那个任务这个也不在话下了。	

シ 8-3 号作战：市民夺还

胜利条件	夺回5名市民
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次3400年，以后680年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	中央集积回路：S型中性能×1
5★	筋纤维：T型中伸缩×1
4★	マニュピレ-タ：S型中精度×1
3★	钩爪ユニット：T型Ⅱ×1
2★	装甲：简易输送丁型×3
1★	发动机：简易输送丁型×3
特别成果报酬	
条件	报酬
协泛者战斗不能累积时间在规定以下	废コンポジット：高强度×3
任务要点	
最初3个市民在小型掠夺者上，回收完后出现的蜘蛛型身上带着第四个，把蜘蛛型鸟笼里的市民解救出来后增援的老虎型身上带着第五个，为了不同时打两个大型掠夺者，所以最好是将蜘蛛型彻底击破来救出市民。	



其实本作的点子和构思还是不错的，就是内容太过空洞，任务和怪物打来打去就是那几个，武器虽然有不少，但是因为远程武器太过强横，近战武器几乎成了鸡肋，导致本作彻底成了一款射击游戏。

文 阿鲁 美编 sienna

Guide 攻略透解 Through

光盘视频收录 POCKET HALO

3DS

太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险

音乐 MUG

太鼓の达人 どんとかつの时空大冒险

BNGI	日版	2014 年 6 月 26 日
1 ~ 4 人	5119 日元	对应邂逅通信 / 无意识通信 / 分享游戏

本作是“《太鼓之达人》系列”在3DS平台上的第二部作品，除了收录大量全新曲目外，以穿越时空为主题的RPG模式也是游戏的一大卖点，下面就一起来感受本作的魅力吧。





基本操作

游戏中只有红色和蓝色两种鼓点，其中红色鼓点代表击打鼓面，蓝色鼓点代表击打鼓边，触摸屏会模拟出一个太鼓的形状，使用触摸屏操作的玩家对照指定位置敲击即可。按键操作则有三种不同的操作方式，可在“ゲ-ムせってい”→“そうさボタン”中进行更改。除了普通的单个按键外，谱面里还有大鼓点、连打音符、气球音符和彩球音符，其中大鼓点需要同时击打左右鼓面或鼓边，如果只击打一侧则得分减半；连打音符为黄色长条，经过判定点时要快速连打鼓面或鼓边来增加额外得分；气球音符和彩球音符都要快速连打一定次数的红色鼓面才能获得奖励分数。连打音符、气球音符和彩球音符的击打次数是不算在连击数里的，当然即使失误了连击数也不会断掉就是了。



评价

根据完成歌曲的情况，系统会给出三种评价，分别为失败、银王冠和金王冠，准确点击谱面里的鼓点会累积魂槽，累积量达到黄色部分即算作过关，完成歌曲后会给予银王冠作为奖励，如果是全连过关则给予金王冠作为奖励。

主菜单选项介绍

本作真正可玩的只有演奏模式和时空大冒险，下面列出各选项的用途。

演奏ゲーム：系列通用的演奏模式，可以在这里选择已解禁的所有歌曲的全难度进行练习，下屏的“**オプション**”里可以选择按键音和谱面特效。

时空大冒险：本作的RPG模式，后文详细解说。

きせかえ：可以给咚酱更换颜色和造型。

スタンプ帐：印章，类似奖杯系统，达成条件后可获得印章以及太鼓点数，点数累积到一定程度或获得特定的印章可解锁服装、特效、按键音等要素。

すれちがい通信：设定邂逅通信的内容。

追加コンテンツ：购买和下载追加要素。

通信プレイ：联机游戏。

ゲームせってい：游戏设定，可以更换操作方式、更换名称、观看游戏教程、开启无意识通信、读取QR码、访问特定地点（仅限日本地区）等，最下面的一项是删除游戏记录，请谨慎使用。



里谱面

完成部分歌曲的鬼难度后，可以开启该曲目的里谱面。里谱面只有一种难度，难度系数都非常高，是高手挑战自我的不二之选。本作中拥有里谱面的曲目共计11首，具体如下。

曲目名
千本樱
六兆年と一夜物语
カゲロウデイズ
脑浆炸裂ガール
マトリョシカ
亡き王女のためのパヴァーヌ
SAMURAI ROCKET
春龙 ～Haryu～
らいとにんぐ ぱっしょん
めたるぽりす
ナイト メア・サバイバー

※最后三首曲目需要在时空大冒险里分别打败第1章、第3章和第6章的BOSS后才能解禁。





系统菜单

按X键可进入系统菜单，各选项的作用如下。

バトルメンバー：更换战斗同伴，最多可同时派遣4名同伴进行战斗。

きせかえ：给咚酱换装。

アイテム：查看、使用道具。

ヒント：查看游戏小知识。

すれちがい通信：同前文的邂逅通信。

セーブ/おわる：存档及返回主界面，第二次选项选择“はい”可继续游戏。

※在大地图界面按L键可快速进入使用道具的界面；按R键可快速进入更换同伴的界面。



地图上的小图标

在野外或迷宫中行动时，按Y键可开启小地图，方便玩家查看自己的所在位置以及目的地的位置。小地图上会出现各种图标，这些图标的含义如下。

图标	含义
	玩家所在位置
	时空隧道
	宝箱
	商店
	移动
	下个区域





时空隧道

时空隧道分为红白两种颜色，其中白色隧道是连接现代与当前时代的隧道，调查后选择第一项可返回咚酱的房间，选择第二项可全体回复体力；红色隧道需要打倒BOSS后才会出现，调查后可重新体验与BOSS的战斗。



咚酱的房间

己方营地，调查时空隧道可返回这里，战斗失败后也会自动返回这里，其中的选项含义如下。

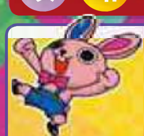
时间いどう：移动到各个时代已经开启过的时空隧道处。

冒险日记：记录了冒险过程中一些关键词的含义。

キャラファイル：记录了所有魔物的资料。

むずかしさを变える：更换难度，流程中可随时进行更换。

追加クエスト：追加任务，目前官方还没有放出追加部分的内容。

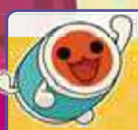


道具

开启宝箱、打倒敌人或在店铺里购买均可获得道具。在RPG模式里，道具主要用于回复体力、更改魔物同伴的名字、增加魔物同伴的基础能力或习得技能等，下面列出所有道具的具体用途。

名称	效果
かいふくやく	全员体力小回复
かいふくやく2	全员体力大回复
かいふくやく3	全员体力全回复
なまえプレ–ト	更改魔物同伴的名字
ちからのおふだ	“ようかい”属性魔物同伴的攻击力增加
いのちのおふだ	“ようかい”属性魔物同伴的体力增加
レベルのおふだ	“ようかい”属性魔物同伴等级提升1
ちからのしっぽ	“まもの”属性魔物同伴的攻击力增加
いのちのしっぽ	“まもの”属性魔物同伴的体力增加
レベルのしっぽ	“まもの”属性魔物同伴等级提升1
ちからのめぐみ	“しぜん”属性魔物同伴的攻击力增加
いのちのめぐみ	“しぜん”属性魔物同伴的体力增加
レベルのめぐみ	“しぜん”属性魔物同伴等级提升1
ちからコンブ	“みず”属性魔物同伴的攻击力增加
まもりコンブ	“みず”属性魔物同伴的体力增加
レベルコンブ	“みず”属性魔物同伴等级提升1
ちからのハネ	“そら”属性魔物同伴的攻击力增加
いのちのハネ	“そら”属性魔物同伴的体力增加
レベルのハネ	“そら”属性魔物同伴等级提升1
ちからのネジ	“きかい”属性魔物同伴的攻击力增加
いのちのネジ	“きかい”属性魔物同伴的体力增加
レベルのネジ	“きかい”属性魔物同伴等级提升1
ちからのミツ	“むし”属性魔物同伴的攻击力增加
いのちのミツ	“むし”属性魔物同伴的体力增加
レベルのミツ	“むし”属性魔物同伴等级提升1
ちからのおにく	“きょうりゅう”属性魔物同伴的攻击力增加
いのちのおにく	“きょうりゅう”属性魔物同伴的体力增加
レベルのおにく	“きょうりゅう”属性魔物同伴等级提升1
だれでもパワ–	任意同伴的攻击力增加
だれでもライフ	任意同伴的体力增加
レベルたましい	任意同伴等级提升1
ハイパ–たましい	任意同伴等级提升5
なかよしたましい	任意同伴友好度大幅提升
连タッチの本	学会“敲击连打音符时攻击速度加快”的技能
风船の本	学会“敲击气球音符时攻击速度加快”的技能
ひっさつの本	学会“会心一击率小幅提升”的技能
かそくの本	学会“攻击准备时间缩短”的技能
すいとりの本	学会“发动攻击时，全员回复体力”的技能
ふいうちの本	学会“首次准确击打鼓点就发动攻击”的技能
ノリノリの本	学会“发动攻击时，自身攻击力提升”的技能
おうえんの本	学会“发动攻击时，全员攻击力提升”的技能

名称	效果
ノンストップの本	学会“发动攻击时，攻击准备时间缩短”的技能
バクチの本	学会“攻击造成的伤害为0或两倍”的技能
とつげきの本	学会“突击威力提升”的技能
ぎゃくてんの本	学会“体力变为1但攻击力大幅提升”的技能
こううんの本	学会“成为同伴后，战斗胜利后敌人更容易成为同伴”的技能
がんじょうな本	学会“受到的伤害降低”的技能
ふっかつの本	学会“战斗胜利后自身体力全回复”的技能



同伴

在战斗中获胜后有一定几率让魔物加入队伍成为我方成员，之后可在战斗成员（バトルメンバ－）一栏里将其设定为出战队员。可出战成员最多为4人，不过同伴中的大体型（头像下方带“ビッグ”字样）成员会占据两人的位置，这类成员一般拥有很高的生命值或攻击力，队伍中最多只能配置一名大体型成员，具体如何配置还得根据当前的情况而定。

每名同伴除了生命值和攻击力各不相同外，还有着特定的行动速度，分为超慢（超おそい）、慢（おそい）、普通（ふつう）、快（はやい）、超快（超はやい）共计五个档次，行动速度越快，在战斗时的攻击频率就越高。另外，所有角色同伴和部分魔物同伴还拥有技能，下面列出所有同伴的相关资料。

对应时代	出现地点	同伴称号	行动速度	技能效果
现代	太鼓祭现场	时の守护者	快	敲击连打和气球音符时攻击速度加快
战国时代	松の小道	オニわらし	普通	–
		はぐれコマイヌ	慢	–
		こがらしコノハ	快	–
		ねこまたさぶろう	普通	会心一击率小幅提升
	アシハラ山	乱世のサムライ	普通	发动攻击时，自身攻击力大幅提升
		ジバニャン	快	会心一击率大幅提升
		てつぽうムジナ	快	–
		ドクロしょうぐん	慢	–
近代ヨ－ロッパ	みずうみの道	プリンセス	快	战斗胜利后全员回复体力
		ナシのようせい	快	发动攻击时，攻击准备时间大幅缩短
		ハッピ–ハ–ピ–	超快	成为同伴后，战斗胜利后敌人更容易成为同伴
		グランマウルフ	超慢	–
		マンドラコラ–	快	–
	教会	くびなしナイト	慢	–
		シスタ–カ–ミラ	普通	发动攻击时，全员回复体力
		アクデ–モン	普通	–
		カボチャランタン	普通	–
		ヴァルキリ–ズ	快	–
恐龙时代	ジャングル	ブレイブアイル–	慢	在队伍中时，突击槽增长速度小幅提升
		キリンアイル–	快	发动攻击时，全员攻击力中幅提升
		プテラカッタ–	快	–
		ワイルドシダ–	快	–
		スタッグフライ	普通	–
		たまごドラゴン	快	–
	ラッキオの村	恐龙人	慢	突击威力大幅提升
	火の山	ヒマキトカゲ	慢	发动攻击时，自身攻击力提升
		マグマノカリス	慢	–
		ドリケラトプス	超慢	敲击连打音符时攻击速度加快
		かせきりゅう	慢	战斗胜利后自身体力全回复
古代エジプト	图书馆	绝世の美女	慢	受到的伤害大幅降低
	さばく	ガリベンクス	慢	–
		どくどくコブラ	普通	–
		スカラベおやぶん	慢	–
		おうごんのサソリ	普通	–
	ピラミッド	こだいのノロイ	普通	–
		アヌビスしんかん	慢	受到的伤害降低
		ホルスダイバ–	快	会心一击率小幅提升
		バステトステップ	超快	攻击造成的伤害为0或两倍
		しがらみマミ–	慢	发动攻击时，全员回复体力

对应时代	出现地点	同伴称号	行动速度	技能效果
海贼时代	南国の岛	ちいさな探检家	慢	会心一击率大幅提升
		海の乙女	普通	战斗中有クリス在场时，自身能力大幅提升
		マ–メイド メイド	快	发动攻击时，全员攻击力提升
		シャ–クライダ–	普通	–
		ばくだんカモメ	快	首次准确击打鼓点就发动攻击
		シ–モンキ–	普通	–
	水のどうくつ	なんごクラ–ケン	超慢	–
		かぎづめサハギン	慢	–
		タイカイノオロチ	普通	–
		いかりのアンカ–	超慢	–
		よくばりトラップ	快	成为同伴后，战斗胜利后敌人更容易成为同伴
ヒコ–キ时代	キティホ–クの町	飞行兄弟	普通	突击威力大幅提升，技能升级后追加首次准确击打鼓点就发动攻击
	こうや	ホラ–ド–ル	慢	–
		スモッグマン	普通	–
		オイルスライム	普通	–
		サンダ–コンドル	快	发动攻击时，自身攻击力提升
	ミラ–ジ岛ようさい	やつざきはぐるま	快	发动攻击时，攻击准备时间缩短
		メタルデディ	快	攻击准备时间缩短
		スクラッパ–	慢	–
		じこくきかんしゃ	超慢	–
未来	星见のとう	ホシミン001	普通	
		サイバ–ニンジャ	快	会心一击率小幅提升
		スタ–エンジェル	快	–
		アイドロイド	普通	发动攻击时，全员攻击力提升
	タイムダイン未来基地	グラン・ダイン	快	–
		うちゅうウナギ	慢	–
		オ–ルド・ワン	快	发动攻击时，全员回复体力
		インセクタ–	超快	–
		オメガザウルス	超慢	–

※由于魔物同伴可以更改名字，因此上文中所有同伴全部使用的称号而非名称。



换装

游戏主菜单界面和时空大冒险的菜单界面里都有换装（きせかえ）这一选项，玩家可以在这里更换咚酱的颜色和造型。不过在时空大冒险模式里，换装除了可更换造型外，每件服装还拥有特定的能力，可以增强玩家队伍的实力或获得一些特殊效果。游戏中，换装道具的获得方法共有三种，第一是获得特定印章；第二是积累太鼓点数；第三是在时空大冒险模式中获得。



等级

在该模式里，咚酱和收服的同伴们都拥有等级要素。咚酱的等级决定了同伴的最大等级以及逃跑的成功率，同伴的等级则决定了其自身的生命值和攻击力。



友好度

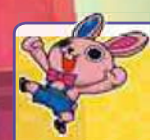
除QR码配信的魔物外，收服的角色同伴和魔物同伴都拥有友好度（なかよしランク）这一要素，将友好度升满后可以获得奖励，魔物同伴会回赠道具，而角色同伴则会习得必杀技，原本就拥有必杀技的角色同伴会增强必杀技的性能和威力。只要将同伴配置到队伍中并完成战斗就能缓慢提升友好度，同伴在战斗中升级时友好度大幅提升，懒得一个个培养的话，也可以后期使用增加友好度的道具来快速提升。





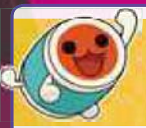
绝好调

同伴头像旁边的笑脸图标代表该名同伴处于绝好调状态，处于该状态下的同伴攻击速度变快，并且更容易打出暴击，是出战同伴的最佳人选。



战斗

在野外或迷宫中行走时会遇敌，然后随机选择一首歌曲让玩家挑战，曲目的种类根据不同的地点而发生变化。歌曲谱面里的鼓点跟演奏模式相比没有变化，不过会在谱面中插入炸弹这一陷阱要素，不小心按到会对己方同伴造成较大伤害。只要将敌人的体力削减为0即可获得战斗的胜利，不需要完成整首歌曲；如果自己的体力被削减为0即为战斗失败，虽然不会GAME OVER，但会强制返回咚酱的房间，需要从时空隧道或迷宫入口处重新开始冒险。无论战斗胜利还是失败，都能获得经验值和金钱。



特殊战斗

遇敌时有一定几率出现特殊战斗，歌曲名旁边会出现各种特殊符号，这类战斗中曲目的谱面会发生变化，胜利后获得的经验值和金钱均有所增加，会出现的特殊效果具体如下。

图标	含义	作用
	小混乱	原始谱面的红蓝鼓点发生小变化
	大混乱	原始谱面的红蓝鼓点发生大变化
	镜像	原始谱面的红蓝鼓点位置互换
	两倍速	谱面移动速度变成两倍

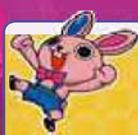




战斗方式

战斗时，敌我双方队伍分别位于屏幕两侧，只要不断准确敲击鼓点，我方队伍的成员就会逐渐做出攻击前的准备动作，做出该动作的快慢跟该成员自身的行动速度成正比。继续不断准确敲击鼓点，成员就会发动攻击对敌人造成伤害，如果此时鼓点被漏掉，那么我方成员会取消攻击前的准备动作。打出“良”的数量越多，我方成员准备和攻击的速度越快。而敌方成员的攻击主要取决于我方按键的失误，只要按出的不是“良”，敌人就会逐渐蓄力并发动攻击，漏掉的按键数越多，敌人的行动速度也就越快，反之如果全程都打出“良”的判定，那敌人就没法行动了。





突击

战斗时准确击打鼓点就能逐步累积屏幕下方的突击槽，蓄满后我方成员对敌方发起突击，可对敌人造成巨大伤害，而且发动突击的过程中切换为自动演奏，玩家可暂时休息一下手指。需要注意的是，在BOSS战时会出现封锁突击槽的情况，需等待封印消失后才能继续累积突击槽。



时空大冒险流程攻略

序章

进入后要求玩家选择游戏难度，由低到高分别是“甘口”、“中辛”和“辛口”，不同难度中要面对的歌曲难度有所区别，不过难度可以随时返回咚酱的房间更改。一开始就遇到了谜之兔子“达库”大声求助，接着遇到绑架了怀表“奇库”的神秘三人组，之后更是要与身穿漂亮衣服的猥琐大叔皮埃特罗战斗，注意避开炸弹。之后泰姆达因教授出现并开启时空隧道准备带走神秘三人组，不过由于咔君的乱暴，导致时空隧道出现了问题，咚酱通过时空隧道来到了战国时代。

第1章

タイムスリップ！战国时代の鬼退治！

剧情后强行进入杂兵战，胜利后收服第一只魔物成为同伴。战斗结束后遇到了少年织田信长和竹千代，之后众人一起前往“尾张の町”，在右上的仓库找到咔君。接着阿市跑来表示竹千代被名为苇原童子的妖怪给抓走了，信长表示要去救出竹千代便一个人先走了。在尾张城里调查左上角的狐狸石像可获得かいふくやく×5，和庭院右上的女孩对话可获得连タッチの本，左侧的店铺里可购买换装道具。

离开尾张城前往右侧的アシハラ山，途中遇到了泰姆达因教授一行人，从对方口中得知他们在寻找奇库的某个“部件”。一路追到アシハラ山，碰到了和苇原童子对峙的信长，剧情后信长加入队伍。在アシハラ山1左侧许愿箱投入200G后可获得サイドポニー、みこはかま，和许愿箱旁的巫女对话可以花10G抽签查看自己的运势。一路往山顶方向前进，在アシハラ山2右侧宝箱处调查两只猫中间的石头可收服“ジバニャン”成为同伴。洞窟里遭遇苇原童子进行BOSS战，它会释放闪电遮挡谱面，不过对观察谱面基本不造成影响，中间一段谱面有比较多的炸弹，一定要看清了再按，宁可漏掉鼓点也尽量不要按到炸弹。

战斗结束后，原本被绑架的竹千代跳出来为苇原童子求情，说它是因为感到孤独才绑架小孩子，目的是想跟他们做朋友。得到大家的原谅后，小兔子达库要求看一看苇原童子手中的剑，结果发现这竟然是怀表奇库身上的一部分，看样子奇库在穿越时，身上的零件散落在了各个时空里，为了找回奇库，众人决定前往其他时空继续冒险。完成战斗后可在洞窟深处找到不少宝箱，其中银宝箱暂时还无法开启。之前和BOSS战斗过的地方会出现红色漩涡，调查后可重新挑战BOSS战。完成本章后返回尾张城，和入口处右侧的小孩对话可以跟他猜拳，胜利后前往BOSS战的洞窟深处与苇原童子猜拳，再次胜利后回到尾张城和阿市猜拳，胜利后获得换装道具にんじゃ、しゅりけん。

宝箱

松の小道：80G（左）、ちからのおふだ（右）



尾张の町：かいふくやく（庭院）、100G（井户另一头）、かいふくやく×2（井户另一头）、いのちのおふだ（井户另一头）
アシハラ山1：120G（左）、レベルのおふだ（右）
アシハラ山2：かいふくやく×2（右）、ひっさつの本（中）
アシハラ山3：193G（左）、なかよしたましい（右）、めでたいくまで（银宝箱）

歌曲挑战			
曲目	触发条件	达成条件	奖励
恋するフォ–チュ–ンクツキ–	和尾张城左上的狗对话	分数	100G
V（ボルト）	和尾张城右下的男子对话	击打数	ほつかむり、はたけしごと

※不同难度下，歌曲挑战要求的达成条件不变，不过条件的具体内容，例如分数或连击数的多少会发生变化。

第2章

大混乱！ドタバタウェディング！

传送到近代欧洲后遭遇玛丽公主，之后公主加入队伍。前往凡尔赛宫殿（ベルサイユ），在门口遭遇玛丽的情敌艾丽泽公主，不过对方很快就被泰姆达因教授的手下给盯上了。虽说玛丽公主不介意是否跟路易王子结婚，但如果王子跟艾丽泽结婚的话，历史就会被更改，而达库和奇库的任务就是保护历史，被掳走的奇库更是拥有守护历史的力量。

在玛丽的房间里，众人找到了奇库的另一个零件——齿轮，之后更是有泰姆达因教授的手下假扮艾丽泽，怂恿众人前往教会。みずうみの道的分岔路处可以买到换装道具，往左走到草坪，调查下方的鸟可获得“青い鸟”，和宫殿入口处的贵妇对话，她会告诉众人这只不是她丢失的鸟，然后在地图右下方可找到“茶色い鸟”，再次与贵妇对话完成任务，获得げつけいじゅ、イカロスのつばさ。靠近草坪处的ふなっし–后自动触发对话并加入队伍。教会共有三个区域，不少路会被石像挡住，需要绕路才能继续前进。调查教会1左侧宝箱处的石像可获得レベルたましい和风船の本。最深处与泰姆达因教授的手下赫露卡战斗，她会扔炸弹进行妨碍，炸弹爆炸后形成的烟雾对谱面的遮挡范围较大，很容易不小心按到炸弹，多打几次熟悉谱面后会好很多。

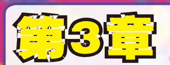
虽然救回了奇库的本体，但还缺少不少零件，而泰姆达因教授也趁乱带着手下逃跑了。另一方面，由于路易王子带兵拯救众人，玛丽公主承认了路易王子的勇气并最终决定和路易结婚，历史也因此回到了正轨。为了修好奇库以及阻止教授破坏历史，众人决定继续旅行。完成本章后返回凡尔赛宫殿和艾丽泽公主对话，将教堂宝箱里获得的ひやくのつくりかた交给她可获得400G，在第4章的图书馆银宝箱里拿到スナキノコ后也可以交给她，可获得レベルたましい、なかよしたましい。穿梭时空后再返回与其对话，剧情后可获得ひめヘア–、ひめドレス。前往BOSS战处和修女对话进行战斗，胜利后可收服她们成为同伴。

宝箱

ベルサイユ宫殿：250G（玛丽公主房间）、こううんの本（宝物库银宝箱）、315G（宝物库银宝箱）、ハイパ–たましい（宝物库金宝箱）、2000G（宝物库金宝箱）
みずうみの道：こじか
教会1：秋のもりのなかま（左）、かいふくやく×3（右）、ひやくのつくりかた（右）
教会2：レベルのしっぽ

歌曲挑战			
曲目	触发条件	达成条件	奖励
Wake up!	和ベルサイユ宫殿红地毯左侧的卫兵对话	最大连击数	てつのかぶと、きのたて
リンダリンダ	完成第2章后和ベルサイユ宫殿的路易王子对话	击打数	ちからのしっぽ×2、いのちのしっぽ×2





大暴れ！巨大恐龙あらわる！

众人穿越到了恐龙时代，一场杂兵战后，会说话的恐龙人出现在众人面前。在相互介绍后，这只名为拉齐奥的恐龙人邀请众人到它的村子里做客。调查吊桥左侧（石头旁）的图腾可获得なまえプレ－ト×3、ひっさつの本。回到村子后发现这里一片狼藉，得知村子被巨型恐龙给洗劫了。拉齐奥决定到森林里寻找苦蘑菇来对付巨型恐龙，穿越时空的一行人自然一路陪同。苦蘑菇在森林的右上角，在森林右下会遭遇艾鲁猫，之后进行讨伐黑蚀龙的战斗，两只艾鲁猫必须出战，胜利后艾鲁猫加入队伍。

顺利找到了蘑菇，不过泰姆达因教授手下之一的达纳姆出现并召唤恐龙阻挠众人。杂兵战后返回村子，结果得知巨型恐龙再次洗劫了村子，并将拉齐奥的未婚妻也给掳走了，众人赶紧前往火山救援。在此之前和ラッキオの村右上宝箱旁的士兵对话，给他15个かいふくやく2，可获得春のもりもなかま。在火山深处发现了熟睡的巨型恐龙和被掳走的村民，正在众人准备援救之时教授突然现身，并利用原属于奇库的指针做出了能控制恐龙的机器，袭击村庄的事件就是由他一手操控的。接着，教授控制巨大恐龙向众人袭来，好在此时苦蘑菇起了效果，大幅弱化了巨大恐龙的力量，于是众人打响了与巨大恐龙的战斗。恐龙的攻击力很高，队伍里建议配置两名血牛型魔物，恐龙的妨碍型技能是谱面下方出现石块和喷涌的岩浆阻挡视线，石块会逐渐增多，最后会出现大半谱面被挡住的情况，不过持续时间不长，血够多可以强撑过去。

打败恐龙并破坏了教授手中的控制器后，又成功夺回奇库的一部分，为了报答众人的援助之恩，拉齐奥也加入到了队伍中，并学会必杀技，突击时可以将巨型恐龙召唤出来。完成本章后返回村子和アレンカ对话可获得なかよしたましい，和村子上方绿色的恐龙对话并给它500G可以获得おうえんの本、ふっかつの本。

宝箱

ジャングル：ライオン、いのちのめぐみ×2

ラッキオの村：なまえプレ－ト（左）、ちからのミツ×3（右上）、333G（下）

火の山1：いのちのミツ

火の山2：いのちのおにく（右）、かいふくやく2×2（上）

火の山3：レベルのおにく、ちからのおにく、とつげきの本（银宝箱）

歌曲挑战			
曲目	触发条件	达成条件	奖励
RPG	和ラッキオの村菜田旁的蓝色恐龙对话	分数	ワイルドペア、けもののころも
カールのうた秋池のほとり篇	和ラッキオの村菜田旁的黄色恐龙对话	最大连击数	ちからのめぐみ×2、いのちのめぐみ×2

第4章

探险！古代ピラミットの谜！

这一次的目的地是埃及，传送到图书馆后由于动静太大被士兵给发现了，一路往上走到尽头碰到埃及艳后克莉奥帕特拉，在艳后的帮助下众人逃脱了士兵的追捕，不过艳后需要众人帮忙寻找金字塔的秘宝，考虑到奇库的零件有可能遗失在金字塔里，众人便答应了艳后的请求。

金字塔位于沙漠东北方向，沙漠里的水池调查后可以回复体力，左侧空旷地带可以找到一个被埋在沙里的人，将其救出来可以获得ちからのミツ、いのちのミツ。金字塔第一层需要先在右侧解谜，从左到右依次按照红、蓝、黄、绿的顺序安置木乃伊即可打开通往下一层的大门。通过大门后遇到了序



章就和众人作对的猥琐大叔皮埃特罗，从他口中得知奇库不但拥有守护历史的能力，也拥有改变历史的功能，教授绑架奇库的原因就是为了通过改变历史来达成某个目的。不过一旦历史被改变，整个世界就会变得混乱不堪，为了阻止教授的恶行，众人决定继续深入探索金字塔，要比皮埃特罗先一步找.回奇库遗失的部分。

第二层需要按下右下角的机关才能开启通往下一层的大门，不过下方区域有诸多带月亮符号的石门挡路，沿途最多只能开启三道门，路线错误的话可返回地图中央调查石柱重置石门。连续两次重置石门后，艳后会询问是否需要帮助，选择“はい”的话，她会帮玩家开启石门，指出正确的路线。

第三层入口处调查颜色较深的石棺可获得なかよしたましい×3。在最深处帮艳后找到了秘宝，不过也因此唤醒了沉睡的守护者，而奇库的一部分就在守护者的身上。为了夺回奇库的零件，众人决定与守护者战斗，而获得了力量的艳后也加入到了队伍之中。这场战斗必须让艳后出场，BOSS的妨碍技是召唤风暴，不但龙卷风会左右移动遮挡谱面，原本的红蓝鼓点也会因风沙的原因变得无法分辨，只能通过鼓点下方的假名来判断，“ドン”为红色鼓点，“カツ”为蓝色鼓点。完成本章后返回BOSS战处可获得のろいのかめん，这里的普通宝箱里可以得到用于开启银宝箱的钥匙。

宝箱

图书馆：いのちのミツ、360G、スナキノコ（银宝箱）、宝石（银宝箱）
さばく：ちからのしっぽ（右）、555G（右）、がんじょうな本（左上）
ピラミッド1：かいふくやく2×4、すいとりの本
ピラミッド2：かいふくやく2×3（左）、レベルたましい（右）
ピラミッド3：いのちのおにく、こだいのカギ、ピラミッド（银宝箱）、ふつかつの本（银宝箱）



歌曲挑战			
曲目	触发条件	达成条件	奖励
サラバ、爱しき悲しみたちよ	和さばく废墟区域的舞娘对话	“良”的数量	ノリノリの本、ノンストップの本

第5章

大乱战！南海お宝争夺战！

随着传送门的开启，众人掉到了大海之中，好在被路过的人救起。此人名叫克里斯，为了救治生病的母亲来到这无人岛上寻找宝藏地图，为了报答他的救命之恩，众人决定帮他找到地图。往小岛深处前进，途中碰到了克里斯的熟人萝兹，以及教授一行人，但令人没有想到的是这次教授竟然做了好事，将溺水的萝兹给救了起来。在通往南国の岛2的入口附近的海域调查鱼的阴影可获得たこ。

继续前进，在小岛尽头遇到了抢夺了萝兹藏宝图的大海贼，而教授则中二病发作，发出“世界毁灭后由自己来创造新世界”的宣言后便离开了此地。为了找回奇库的零件以及帮助克里斯找到给母亲治病的宝藏，众人决定前往宝藏所在地。

剧情后自动乘船来到洞窟，第一层会遇到挡路的水门，需要上岸按下开关开启水门后才能继续前进。第二层需要按下三个开关才能开启挡路的大门，调查洞窟第二层第一个靠岸处被开启的宝箱可获得1000G。在洞窟最深处，众人找到了宝藏，但却被随后赶来海贼和教授抓个正着，一场战斗自然避免不了。大海贼的妨碍技为抛出巨大的锚以及召唤海贼喽啰出来阻挡视线，由于没有大面积遮挡视线的手段，因此对操作的影响不大，不过整首歌曲中炸弹的数量非常多，按键时要格外小心。

打倒大海贼后，教授夺走了所有宝物后离开了这个时代，大海贼则因为克里斯探宝救治母亲而感动，最终放弃了抢夺克里斯的宝藏，并和众人成为了朋友。完成本章后返

回BOSS战处，调查如图所示位置可发现隐藏的开关，按下开关可打开隐藏通道，里面有金银宝箱各一个。调查南国の岛2左上被开启的宝箱可获得ちからコンブ、まもりコンブ。



▲调查原本此处位置的宝箱可发现隐藏开关。

◇◇◇ 宝箱 ◇◇◇

南国の岛1：ちからコンブ
南国の岛2：753G（银宝箱）
水のどうくつ1：まもりコンブ（上）、かいふくやく2（右）
水のどうくつ2：ふいうちの本（上）、ちからのめぐみ（右）、かいぞく、かいぞくせん（银宝箱）
水のどうくつ3：コンパス（银宝箱）、ハイパーたましい（金宝箱）

歌曲挑战			
曲目	触发条件	达成条件	奖励
あまちゃん	完成本章后在南国の岛2和大海贼アンドレア对话	击打数	ちからのハネ×2、いのちのハネ×2

第6章

飞べ！飞行兄弟の梦！

这次穿越的地点是美国，在村子北面遇到了吵架的莱特兄弟，因为对飞机制造产生了分歧，兄弟俩暂时分开了。众人与兄长威尔伯・莱特交流后得知飞机目前缺少燃料无法飞行，就在威尔伯・莱特准备外出找燃料时，闯祸精咔君把飞机给撞坏了，于是威尔伯・莱特不得不留下修理飞机，而寻找燃料的活自然就落在了咚酱一行人的身上。

往南走离开村庄，在荒野南部调查油桶可获得だれでもパワー×2、だれでもライフ×2，所需的燃料则在东南方向的宝箱里。开启宝箱时遇到了教授的手下赫露卡的阻拦，并且从她的对话中得知了她始终跟随教授的原因，原来教授是她的救命恩人，难道教授其实并不像众人想象中的那样十恶不赦？不过就在她要与众人对决时，猥琐大叔皮埃特罗赶来将其带走。返回村子将燃料交给威尔伯・莱特，在试飞时却失败了，然而此时威尔伯・莱特却提到了失败的原因很可能是因为没有听他弟弟奥维尔・莱特的建议，问及详细原因后才知道奥维尔・莱特意外获得了一个不属于这个时代的部件，他认为如果使用那个部件就能让飞机成功起飞，而威尔伯・莱特则不愿意使用来路不明的零件，两兄弟也就是因为这个事情分道扬镳的。看来奥维尔・莱特手中的部件很可能就是众人要寻找的东西，在咚酱等人的请求下，威尔伯・莱特决定带众人去找奥维尔・莱特。在村子左下方找到了奥维尔・莱特，而他手里的部件“时间电池”也正是奇库身体的一部分，但就在此时，教授的手下达纳姆突然出现，抢走了电池以及莱特兄弟的妹妹凯瑟琳，并宣称想要救人就去离这里不远处的小岛。为了救回妹妹，两兄弟和好如初，并共同努力成功造出飞机，之后众人乘坐飞机来到了达纳姆指定的小岛，莱特兄弟成为同伴。

第一层顺着传送带走即可，第二层需要在右下的宝箱中拿到“セキュリティーカード”后才能解锁中央的传送带进入下一层。在最深处找到达纳姆，一场战斗自然避免不了。这家伙有两种妨碍技，一开始是发射子弹攻击谱面形成弹孔，弹孔覆盖面并不宽，且消失的速度也较快，对操作几乎不构成威胁；第二种是从上方掉落钢板、齿轮等物品遮挡谱面，一段时间后还会掉落两个长时间滞留的定时炸弹，对谱面的遮挡程度较高。除此之外，这家伙的生命值很高，需要派上高攻击力的同伴来对付，这样一来我方的总生命值就会变得较低，再加上歌曲的谱面有一定难度，想过关还是不太容易的，感觉有困难不妨调低难度或让同伴升级后再来挑战，战前将突击槽蓄满大半，BOSS战时利用突击对其重创也是个不错的方法。

完成战斗后教授再度出现，将达纳姆送走后又将凯瑟琳和时间电池都交还给了咚酱一行人。至此，奇库的零件也基本齐全了，而剩下的最后一个零件“时之石”也正是教授的真正目的。完成本章后在荒野的工厂处和凯瑟琳对话，剧情后可获得ちからのネジ、いのちのネジ。莱特兄弟家的右下方有个垃圾堆，不断调查有可能在这里找到金钱。和村子里巨大时钟右侧的发明家对话，给他450G后返回咚酱的家，再次返回这里与其对话可获得レベルのネジ×3。

宝箱

キティホ–クの町：ちからのネジ、600G（银宝箱）

こうや：いのちのハネ（左）、いのちのネジ（右上）、かそくの本（右上银宝箱）、燃える水（右下）

ミラ–ジ岛1：かいふくやく2×3（右下）、ちきゅう（下）

ミラ–ジ岛2：ノンストップの本（左）、レベルのネジ（左下）、だれでもライフ（右）、セキュリティ–カ–ド（右下）

歌曲挑战			
曲目	触发条件	达成条件	奖励
红莲の弓矢	和キティホ–クの町左上的发明家对话	最大连击数	ヘビメタメイク、エレキギタ–
ふなふなふなつし–	和こうや右上的小哥对话	分数	ドリル



第7章

历史を守れ！时空大决战！

终于只剩下最后一个零件等待回收了，不过达库的探测器却探测到了两个零件。众人来到未来世界的月亮城，在这里遇到了儿童时代的泰姆达因教授。和上方的女子对话，给她一个かいふくやく可获得水玉りぼん。到右侧泰姆达因家里见到了他的母亲，从她口中得知泰姆达因去了星见之塔。星见之塔在城市北面，其中第二层的宝箱里有可以开启金宝箱的钥匙，一定不要漏掉。第四层调查途中的柱子可获得ハイパ–たましい。

在塔顶见到了幼年泰姆达因，奇库最后的零件时之石也正在他手里。正当众人准备劝说他还回时之石的时候，泰姆达因教授赶到现场并带走了幼年的自己。原来泰姆达因教授正是通过自己年幼时获得的时之石的力量来进行时空穿梭的，不过一颗时之石的力量还不足以改变历史，因此他想到了寻找年幼时的自己，利用两块时之石的强大力量来达成自己的目的。

一场杂兵战后前往月亮城里幼年泰姆达因的家，泰姆达因的母亲莎拉预感到了自己儿子的危机，在重病的情况下依旧想去拯救儿子，众人被母子情深所感动，答应莎拉帮忙找回泰姆达因。离开时，再度遇到了成年后的泰姆达因教授，他打开了时空门，将众人传送到了未来基地，他决定与咚酱一行在这里进行最后的对决。基地途中遇到了年幼的泰姆达因，他以想知道成年后的自己为什么会有改变世界的想法为由加入了咚酱的队伍，这段路的杂兵战曲目会出现两倍速的效果，部分歌曲的谱面移动速度很快，需要对曲目有一定程度的熟悉。第五层的最深处遭遇泰姆达因三名手下的阻拦，进行第一场BOSS战。三人小队的妨碍技是从空中落下散射激光阻碍视线，遮挡的范围不算广，但谱面中包含非常多的炸弹，按键时要格外小心。来到最深处就是与泰姆达因教授的决战了，教授的两种妨碍技都非常厉害，第一种是两颗时之石形成的屏障在谱面条左右来回

移动，经常会挡住大量按键，最后还会变大停在谱面中央，要求玩家有较高的识别和背谱面的能力；第二种是时之石停留在谱面上方，合体后产生吸力将谱面里的按键吸走，这个非常考验玩家的临场反应，吸收完毕后时之石会喷出之前吸收掉的音符，然后一小段谱面变为两倍速。



被打败的教授不甘心地将自身与时之石融合，变身为操控时间的怪物，最后的战斗随即展开。敌人的妨碍技有三种，其一是时间加速，屏幕中央出现透明的时钟符号，谱面的移动速度发生变化；其二是时间倒退，谱面倒退的同时BOSS自身还会回复体力；其三是空间折跃，在谱面条上设置一小段折跃装置，进入装置一头的按键会立即从另一头冒出来，封锁玩家的预读能力，此时要将注意力集中在折跃装置的出口处。这个BOSS的血量非常高，同伴拥有足够的攻击力自然是首要条件，其次就是必杀技的选择，这里推荐有提高突击时攻击力的必杀的角色出战，例如クリス、ラチオ，然后给咚酱换装成“ブレイブネコシリ–ズ”提升蓄积突击槽的速度，在快蓄满突击槽时去打BOSS的话，一场战斗中发动两次突击不是难事，只要漏掉鼓点的频率不是太高基本就能过关了。

再度击败了教授后，少年泰姆达因拿回了自己的时之石并交还给了奇库，教授也说出了自己想要改变世界的原因——为了拯救自己的母亲。由于幼年时，母亲的重病一直瞒着自己，直到母亲死去之时才发现这一点的教授十分痛苦，于是开始拼命寻找拯救母亲的方法，最终想到了利用时之石来改变历史。不过通过这次的时间旅行，让年幼的泰姆达因提前知道了母亲的身体情况，他决定不通过改变历史，而是选择当一名医生，靠自己的力量来拯救母亲（仔细想想，历史还是被改变了）。随着事件的结束，也终于到了离别的时刻了，太鼓祭上和各个时代的伙伴以及教授一行人告别后，和地图上方的达库和奇库对话并选择“はい”后正式通关。



宝箱

ルナシティ：913G、かぐや姫（金宝箱）
星见のとう2：みらいのカギ
星见のとう3：だれでもライフ、うちゅうふく（金宝箱）
タイムダイン未来基地2：レベルたましい×2（右下）、はかせのずのう（左下）、けんきゅうじょ（左下）、かいふくやく2×4（左上）、1600G（上）
タイムダイン未来基地3：バクチの本
タイムダイン未来基地4：かいふくやく3（左）、だれでもパワ–（左下）、ノリノリの本（右下）、チックン（金宝箱）、タックンライド（金宝箱）
タイムダイン未来基地5：ハイパ–たましい

歌曲挑战

曲目	触发条件	达成条件	奖励
SAMURAI ROCKET	和ルナシティ下方的武士对话	击打数	だれでもパワ–×2、ぎゃくてんの本
魔法の吃茶店	和ルナシティ下方的女仆对话	“良”的数量	だれでもライフ×2、こううんの本
ドンカマ2000	在星见のとう5和LindaAI–CUE对话	击打数	ドンカマ2000（隐藏曲目）



本作收录的曲目就个人而言还是非常喜欢的，V家的几首歌和原创曲目的素质都非常不错。RPG模式的内容还算丰富，大量魔物同伴和换装等收集要素大大提升了游戏的耐玩度，BOSS战的设计更是值得称赞，特别是最终BOSS的各种阻碍效果，让曲目变得极具挑战性。



与各位玩家阔别一年的妖怪世界又与大家见面了，本作在继承了前作经典元素的基础上，增加了不少全新的细节要素，更为丰富的世界观和全新场景也让这个妖怪的世界变得更加热闹起来。分为双版本发售的本作除了在妖怪、任务和可获得道具等方面有着一定的区别外，分为两个版本的游戏OP也是各具风情。今年的夏天，一大波卖萌妖怪的袭来依旧会让你拥有一个别样的快乐回忆！

注：攻略全文参照的是双版本中的本家版本。

光盘视频收录 POCKET HALO

Guide 攻略透解 Through

文 库玛 美编 澄香

3DS	妖怪手表2 元祖·本家	RPG 角色扮演	
	妖怪ウォッチ2 元祖·本家		
	Level-5	日版	2014年7月10日
	1～4人	4968日元	对应邂逅通信/无意识通信

系统详解

游戏操作

一般画面

按键	操作
滑杆	移动/选择/（观察模式下）移动镜头
十字键	（观察模式下）移动镜头/选择
十字键↑	在妖怪手表与普通手表之间进行切换
十字键↓	在步行与骑自行车之间进行切换
X	使用妖怪Pad
Y	使用妖怪手表的对焦镜头
A	确定/对话/调查/（骑自行车时）按铃铛
B	（移动时）加速跑/（骑自行车时）加速骑/取消
L/R	调整画面镜头
L+R	重新对准画面镜头
Start	暂停，可选择继续游戏（ゲームをつづける）或返回标题菜单（タイトルにもどる）/跳过剧情动画

战斗画面

按键	操作
滑杆/十字键	选择指令/（瞄准时）对准镜头
X	快进战斗
A	确定
B	返回/取消
L	向左旋转战斗队形圈
R	向右旋转战斗队形圈
Start	暂停，可选择继续游戏（ゲームをつづける）、返回标题菜单（タイトルにもどる）或投降（降参する）

其他操作

按键	操作
十字键	选择
A	确定
B	返回、取消

按键	操作
A/B/L/R/十字键	快进对话
L/R	切换菜单
START	跳过剧情动画

注：本作的所有操作也可使用触控笔在下屏进行。除直接在屏幕上点选项目外，当主人公处于一般场景画面时，用触控笔在下屏划动可让主人公进行移动，箭头指向表明移动方向，箭头图示越长主人公的移动速度就越快。

普通场景



1.妖怪手表：可在查看时间的手表模式和探测妖怪位置的雷达模式中切换。
2.天气状态。
3.目标（もくてき）：主人公停止移动时会显示目前需达成的目标。
4.妖怪Pad（ようかいパッド）：进入程序菜单。
5.镜头（レンズ）：在上屏画面进行搜索。
6.雷达（レーダー）：点击可切换妖怪手表的模式。
7.自行车（じてんしゃ）：点击可在骑车和行走状态间进行切换。
8.镜头逆时针转动。
9.镜头顺时针转动。
10.网络连接：选择“はい”可以连接网络。
11.迷你地图：显示当前场景周围的情况。
12.场景名称显示：可关闭或开启场景中的地名显示。
13.迷你地图的远近切换。
14.抓取图标，点击后可在下屏用触控笔拖动迷你地图查看整个场景。

普通场景中的行动

移动

玩家在使用滑杆让主角进行移动时，可同时按下B键让其进行加速跑。在进行加



速跑时右上的体力槽会逐渐减少，如果体力槽耗尽的话主角的行动就会减慢并需要停下来休息一段时间。喝下スタミナム或スタミナムアルファ后，体力就会在一段时间内不会下降。利用加速跑可以摆脱追赶主角的妖怪。

调查&对话

在靠近树木、草丛、池塘和自动贩卖机等场景时有时会出现放大镜图标，此时点击A键可进入观察模式（ウォッチモード）进行详细调查。调查一些有感叹号图标的特定物品有时也能触发事件。

当角色的头上出现对话框或感叹号图标时，主角可与之进行对话触发剧情、接受任务或者得到奖励等。



捕虫

调查有放大镜标志的树木或草丛即可进入捕虫的画面。当捕虫的对焦镜头对准虫子时按A键，或者用触控笔点击下方画面的话会开始转动轮盘，再次按A键或者用触控笔点击画面会让轮盘停止转动。如果停在转盘的黄色格子上就可以捉住虫子，若停在红色格子上的话捕捉到的就会是珍稀虫类。在轮盘转动时点Y键使用“超级黑蜜（スーパー黒みつ）”可以增加捕捉的几率。



钓鱼

调查海边或河边的垂钓点，再用镜头对准水中的鱼。当画面出现“まわせ”的指示时，用触控笔转动画面下方的线盘，但要注意的是此时上屏画面的色条一旦走向最左侧时玩家就需快速转动线盘，走向最右方的话则需短暂松开线盘，重复这两个步骤使色条尽量保持在中间位置，等画面上出现“卷きあげろ！”的指示时快速转动线盘，让色条抵达最右侧就可以将鱼钓起。



开启宝箱

在靠近宝箱时按A键可开启它获得里面的物品，宝箱分为以下两种。



宝箱	说明
紫色宝箱	拿走里面的东西后，过一段时间此宝箱会再度出现，玩家可以再次拿取物品
黄色宝箱	宝箱里的东西只能拿一次

拾取道具

拾起地上亮闪闪的东西可以获得道具。



使用妖怪手表

和前作一样，妖怪手表除了可以用来看时间外，还可以用来探测附近隐藏妖怪。当雷达指针开始旋转并发出红光的话说明附近有妖怪潜伏；发出的光若为粉红色则说明附近潜伏着特殊妖怪妖怪。雷达检测到妖怪时，手表图标左上角的字母会显示该妖怪在全体妖怪中的所处的等级（ランク）。



在普通场景画面或是观察模式下发现妖怪时，需要用触控笔找寻上屏中有妖气反应的地方，长时间将镜头对准妖怪至分析槽变满的话妖怪就会现身。要注意的是一旦长时间没有锁定妖怪就会被它溜掉。



▲在游戏场景中还设有手表锁定（ウォッチロック）的路障，只有在手表处于或者高于门口显示的手表等级的状态才能解锁进入。



妖怪Pad

妖怪Pad的画面



1.妖怪手表的等级。
2.参加战斗的妖怪。
3.妖怪的名称
4.妖怪的具体级数（レベル）。
5.妖怪的种族。
6.妖怪的HP。
7.主人公持有的钱数。
8.程序图标。
9.程序图标的解说。
10.返回。
11.移动程序图标。
12.扭蛋机里的扭蛋数量。
13.确定。

注：用L/R键或触控笔可以切换程序图标的页面。

程序图标一览



持有物品

入手方法： 初期持有。
使用说明： 可按食物（たべもの）、道具（どうぐ）、动物（いきもの）、魂体（こん）、装备（そうび）、重要的东西（だいじなもの）的分类查看所持有的物品。



设定

入手方法： 初期持有。
使用说明： 可变更妖怪Pad的的壁纸、音乐和效果音音量大小、开启或关闭目标提示和任务导航等。



任务

入手方法： 初期持有。
使用说明： 查看任务的内容，按A键可开启任务提示导航。



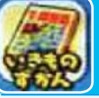
妖怪地点

入手方法： 在“消失的妖怪手表（消えた妖怪ウォッチ）”一章中，来到鱼屋的十字路口寻找地缚猫（ジバニャン）时会触发剧情获得。
使用说明： 确认关于闹鬼地点的情报。



日记

入手方法： 初期持有。
使用说明： 可进行游戏的存档。



动物图鉴

入手方法： 在“消失的妖怪手表（消えた妖怪ウォッチ）”一章开头与小伙伴们捕完虫后从千治（カンチ）处获得。
使用说明： 查看已捉到的鱼和虫子，按X键可查看该生物的出没地点，按A键可以进行近距离观察。



帮助

入手方法： 初期持有。
使用说明： 查看游戏的说明。



妖怪奖章

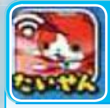
入手方法： 在“消失的妖怪手表（消えた妖怪ウォッチ）”一章结束后获得。
使用说明： 可查看手表上装备的或现在已经入手的妖怪奖章。



妖怪大辞典

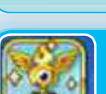
入手方法： 在“消失的妖怪手表（消えた妖怪ウォッチ）”一章中战胜かたづ家来后触发剧情获得。
使用说明： 查看目前已经收集到的妖怪奖章。

点Y键可按编号（ばんごう）、种族（しゅぞく）、ランク（等级）、名字（なまえ）的分类进行查看；按X键可进一步查看妖怪的相关信息；按A键可以近距离观察妖怪。



对战

入手方法：前往公民馆（こうみんかん），与公式叔叔（公式おじさん）对话接受委托后获得。
使用说明：与其他玩家通过本地或网络联机进行1对1的战斗，具体请查看后面“对战”部分的内容。



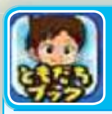
奖杯

入手方法：在“千治的高科技捉迷藏（カンチのハイテイク捉迷藏）”一章中，帮大叔捉来蝉完成任务后获得。
使用说明：查看奖杯列表以及已获得的奖杯。



音乐

入手方法：在舞台（ステ–ジ）前，与榴莲佐藤（ドリアン佐藤）对话获得。
使用说明：可用游戏中收集音乐卡片（ミュ–ジックカ–ド）兑换游戏的BGM，按A键可收听已收集到的BGM。



朋友之书

入手方法：在“奇怪的学校（おかしな学校）”一章中，与漂泊庄（さすらい庄）的房东对话后获得。
使用说明：在“我的页面（マイペ–ジ）”中玩家可以设定关于自己的头像、职业、爱好等信息，并选择是否将自己的资料公开给其他的玩家。在“朋友列表（ともだちリスト）”中可以查看好友的信息，而“朋友排名（ともだちランキング）中则显示了玩家在好友中的排名情况。



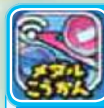
不可思议镜头

入手方法：在家中与地缚猫对话后获得。
使用说明：与妖怪合照，使用X键可在3DS的外置和内置镜头中切换。



指名手配

入手方法：在“奇怪的学校”一章中，第一次前往团团坂道（团々坂）遇到御用田后会获得。
使用说明：查看目前已经捉到的通缉妖怪。



奖章交换

入手方法：完成公式叔叔的第一次委托后获得。
使用说明：可以在本地联机的模式下与近处的人交换奖章，或者在网络联机的模式下与好友进行交换。



天气

入手方法：在“去毛马本村吧！（ケマモト村へ行こう）”一章的开头与地缚猫对话可获得。
使用说明：查看三个主要场景当日和明日的天气情况，有时也会出现鬼时间等情况的预警，此时外出就会比较容易发生预警事件。



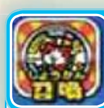
破坏者

入手方法：第一次进入鬼时间并平安逃出后获得。
使用说明：在网络联机模式下可与其他最多三名玩家在鬼时间中进行共斗。具体请查看后文中“破坏者”部分的内容。



召唤

入手方法：在“妖怪手表・零式（妖怪ウォッチ・零式）”一章的开头获得。
使用说明：将收集到的妖怪奖章放入手表就可以欣赏妖怪的动画并近距离观察妖怪。



动画

入手方法：夜间在樱花中央市（さくら中央シティ）的游戏中心（ゲ–ムセンタ–），用妖怪手表调查入口右侧会发现TETSUYA，与其对话后获得。
使用说明：观看已解锁的动画片段。



妖怪

本作在前作的基础上新增了一百多只妖怪，与妖怪成为朋友的方法除了与其进行战斗外，还可以在战斗时投掷它们所喜欢的食物。不同的妖怪种族和性格也丰富了玩家在组队时的策略性。在“妖怪奖章”或“妖怪大辞典”程序中可以查看妖怪的详细信息。

妖怪信息查看画面



▲“妖怪奖章”模式下的画面。

1.妖怪种族。游戏中的妖怪共有8个种族。

标志	种族名	特征
イサマシ族	勇敢族	骁勇善战的妖怪种族，擅长物理性攻击
ゴーケツ族	豪杰族	身心都很坚强的种族，擅长防御
フシギ族	不思议族	不知道在想什么的不思议种族，擅长妖术
プリチー族	可爱族	想要让人紧紧拥抱的可爱妖怪，以行动敏捷迅速著称
ポカポカ族	温馨族	拥有温柔内心的治愈系妖怪，擅长回复
ブキミー族	毛骨悚然族	让人吓得瑟瑟发抖的毛骨悚然系妖怪，会让对方陷入异常状态
ウスラカゲ族	影薄族	总是在思考做坏事的邪恶妖怪，可以削弱对方的能力
ニョロロン族	扭扭族	总的来说是种扭来扭去的妖怪，不会轻易地被对方的技能附身

2.妖怪名称。

3.妖怪等级。从上到下依次分为S、A、B、C、D、E六个等级。等级越高的妖怪能力越强。

4.妖怪的具体级数。

5.离下一级还差的经验值。

6.妖怪的势力归属。

7.是古典妖怪的话会在此显示古典两字的图标。

8.妖气槽。全蓝的话表示妖气槽全满，在此状态下可释放必杀技。

9.目前的HP值和最大的HP值。

10.装备的道具。

11.能力数据。

能力	说明
力量（ちから）	影响攻击力
防守（まもり）	影响防御力
妖力（ようりょく）	影响妖术（ようじゅつ）的威力
敏捷（すばやさ）	影响行动顺序

12.妖怪的性格。每只妖怪都有两种性格，左侧为第一种性格，右侧的表示第二种性格。前一种性格会决定妖怪是否容易在战斗中偷懒，第二种性格则会影响妖怪的行动和升级时的能力数值变化。

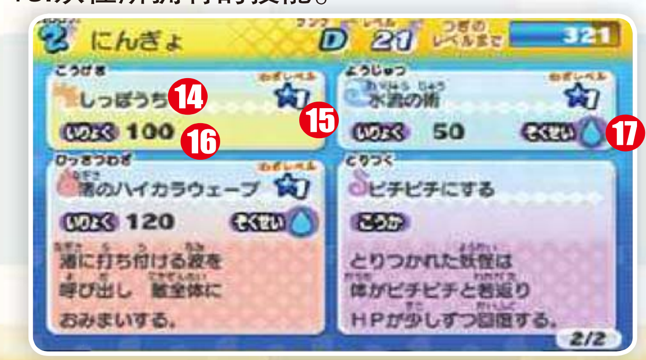
第一性格	特征
吊儿郎当（ぐうたら）	很容易偷懒
反复无常（気まぐれ）	容易偷懒
认真（まじめ）	不容易偷懒
非常认真（超まじめ）	很不容易偷懒

第二性格	特征	对升级时的能力值影响
急性子（短气）	富有攻击性	力量和HP提升较快
暴躁（荒くれ）	极富攻击性	力量提升较快
冷静（れいせい）	多使用妖术	妖力和敏捷提升较快
头脑派（ずのう的）	基本使用妖术	防守提升较快
慎重（しんちょう）	多使用防守	防守和妖力提升较快
无动于衷（动じない）	基本使用防守招数	防守提升较快
温柔（やさしい）	擅长回复	HP和妖力提升较快
富有同情心（情け深い）	基本使用回复招数	HP提升较快
讨厌（いやらしい）	用附身扰乱敌人	力量和敏捷提升较快
穷凶极恶（非道）	较多使用附身扰乱敌人	敏捷上升较快
协作（协力的）	强化同伴属性	HP和敏捷提升较快
献身精神（けんしん的）	擅长强化同伴属性	力量和防守提升较快

妖怪的性格可以通过道具改变。

道具名称	对性格的改变
习得！カラテ讲座	将性格变成“急性子”
应用！カラテ讲座	将性格变成“暴躁”
ようじゅつ大百科	将性格变成“冷静”
ようじゅつ超百科	将性格变成“头脑派”
ガ–ドのすすめ	将性格变成“慎重”
ガ–ドばんざい	将性格变成“无动于衷”
いやしの天使ちゃん	将性格变成“温柔”
さよなら天使ちゃん	将性格变成“富有同情心”
おじゃま道	将性格变成“不守规矩”
续おじゃま道	将性格变成“穷凶极恶”
サポ–トライフ7月号	将性格变成“协作”
サポ–トライフ特别编	将性格变成“献身精神”

13.妖怪所拥有的技能。



14.招式名称。
15.招式的等级。
16.招式威力的数据。
17.招式的属性，用相克的属性攻击敌人会造成更大的伤害，同理己方妖怪被属性相克的招式攻击时也会失去更多的HP。妖怪攻击招式的属性主要分为以下几种：

属性	说明
	火属性，用熊熊燃烧的火焰给敌方造成伤害
	水属性，用湍急的水流进行攻击
	雷属性，通过落雷造成强力的伤害
	土属性，以穿破大地的神力给敌方造成伤害
	冰属性，通过寒冰进行攻击
	风属性，卷起狂风打击对手
	吸收，用不可思议的力量吸收对方的HP

注：吸收并无属性相克的作用。



▲“妖怪大辞典”模式下的画面。

18.妖怪编号。
19.照片。使用不可思议镜头与该妖怪合影并保存了照片的话此处就会显示照片的图标。
20.显示妖怪的势力。此处可查看该妖怪是否为该版本的限定妖怪。如果只有一个槽的话则表明该妖怪为版本限定妖怪。

妖怪的进化和合成



每一场战斗获胜后，参与战斗的妖怪都会获得经验值，经验值可以提升级数，当级数到达一定程度后（注：妖怪发生进化的级数不尽相同），妖怪就会进化为全新的妖怪，其等级也会得到提升。比如D等级的バクロ婆在达到22级时就会变为B等级的ババアーン。



在“奇怪的学校”一章中完成了关键任务“ガチコーン！と合成だ！”后就可以在团团坡道的天正寺进行妖怪的合成了。合成既可以使用两只特定的妖怪进行，也可以将特定的道具和妖怪结合。虽然合成后的全新妖怪的具体级数可能会有所降低，但妖怪的等级会得到提高，并拥有更厉害的技能和攻击威力。除此之外在天正寺还可以用特定的两个道具合成更强力的道具。

魂体的强化



魂体是本作加入的新要素。在毛马本村（ケマモト村）的一德寺，与住持对话选择“魂体显形（魂へんげ）”可以将手上的妖怪转化为魂体，要注意的是一旦该妖怪变成魂体后就再也无法被召唤出来参加战斗。魂体作为装备可以为其他的妖怪提升能力。

选择“强化魂体（魂を強化する）”，可将一个魂体作为基准（ベース），一个作为素材（そざい），作为素材的魂体会成为基准魂体升级的经验值。强化后，魂体的能力也会变得更强。使用特定的魂体进行组合强化的话，就会生成“稀有魂体（レア魂）”。

战斗

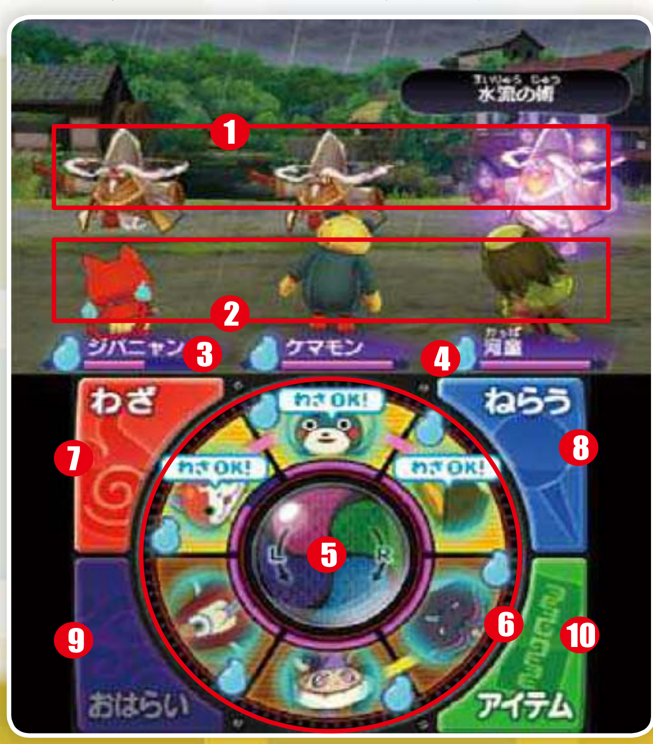
玩家每次只能在已成为朋友的妖怪中选择6只进行战斗。战斗开始后转动战斗队形圈（メンバ–サ–クル）可切换上场的妖怪，每次上场的妖怪只有三只，另外三只在后方待命。由于转盘上妖怪的队形位置是固定的，所以玩家在战斗开始前需要好好考虑选择的妖怪和战斗阵形配置。

两三只同种族的妖怪在队形位置相邻时可组成特殊阵型，通过特殊阵型进行战斗的话可大幅提升妖怪的某项能力。事先可在战斗队形圈的转盘上查看妖怪与妖怪之间是否有出现其种族代表色的连线，出现的话即为阵型组成。

阵型	效果
勇敢族阵型（イサマシの阵）	力量上升
豪杰族阵型（ゴ–ケツの阵）	防守上升
不思议族阵型（フシギの阵）	妖力上升
可爱族阵型（プリチ–の阵）	敏捷上升
温馨族阵型（ポカポカの阵）	回复能力上升
毛骨悚然族阵型（ブキミ–の阵）	附身能力上升
影薄族阵型（ウステカゲの阵）	附身能力上升
扭扭族阵型（ニョロロンの阵）	防止敌方附身能力上升

战斗画面

进入战斗后，上屏画面会显示战斗画面。战斗中各项指令的操作主要通过玩家使用触控笔在下屏进行。发动必杀技和驱除被附身效果都需要玩家完成下屏指定的动作指令，除了前作的指令外，本作还追加了切断铁链和转动钟表指针这两种新指令。



1.敌方妖怪。
2.场上的己方妖怪。
3.妖怪的HP。
4.妖气槽。
5.点选中间的“たたかう”开始战斗。
6.战斗队形圈，使用触控笔旋转转盘可切换上场的妖怪。
7.必杀技（わざ），只要妖气槽全满并出现“わざOK”的字样就可以释放必杀技。
8.瞄准（ねらう），选择瞄准并点击妖怪就可以进行集中攻击，当上屏出现蓝色或黄色的光球时，点击它们就可以获得额外的奖励。
9.驱散（おはらい），在战斗时，我方妖怪可能因为敌人的附身而陷入异常状态，此时点驱散再完成动作指令就可以使其恢复正常，并获得额外的经验值。
10.道具（アイテム）：在战斗时选择“给对方使用（あいてにつかう）”为敌方妖怪投食其喜欢的食物会更容易成为朋友。选择给“同伴使用（みかたにつかう）”可对己方角色使用回复或辅助道具。



指令一览

指令	完成方法
点击（打て）	用触控笔点击下屏的黄色小球
旋转（まわせ）	用触控笔在下屏持续画圈
描绘（なぞれ）	临摹图像
旋转（まわせ）	用触控笔在下屏持续画圈
转动（あわせろ）	将指针转到发亮的数字位置
连打	敲击下屏击碎玻璃罩
击破（つぶせ）	打破屏幕上出现的所有紫色气泡
擦拭（こすれ）	来回擦拭紫色的雾气直至其消散
切断（斩れ）	用触控笔在铁索的周围来回划动即可将其切断
超幸运（超ラッキ–）	点击下屏中央

G必杀技（Gわざ）&挑拨（つつく）

当妖怪手表升级到零式后，点击转盘中



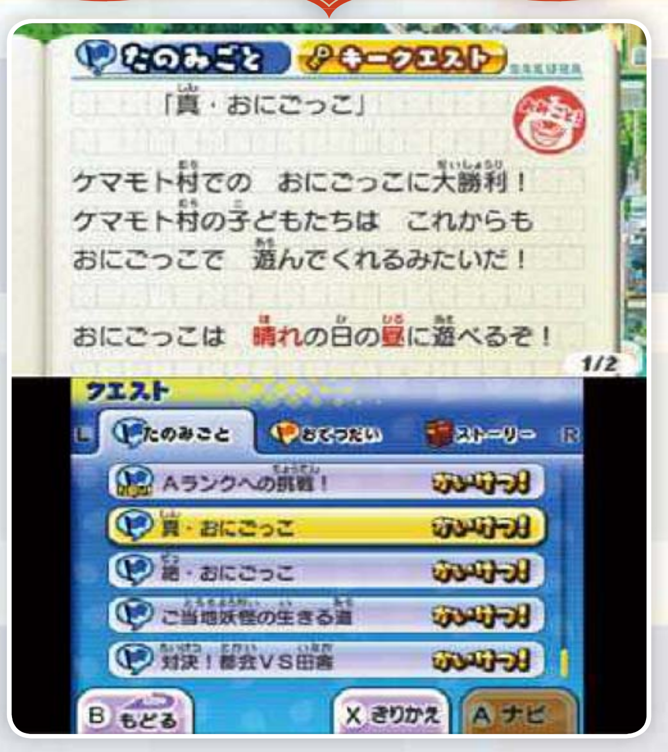
间的圆形图标可切换到妖怪手表·零式。战斗中，如果一只妖怪和其旁边两名妖怪的妖气槽都全满，此时选“Gわざ”可发动G必杀技，但要注意的是G必杀技虽然比普通必杀技更强力，但发动后这三只妖怪的妖气槽都会全部耗尽。

当敌人被己方妖怪的法术附身后，此时使用挑拨点击敌方被附身的角色，然后再连击下屏画面就可以发动挑拨获取诸如增加报酬等额外的奖励。

附身状态一览

图标	说明	图标	说明
	力量上升		防守下降
	防守上升		妖力下降
	妖力上升		敏捷下降
	敏捷上升		全能力下降
	所有能力上升		HP逐渐减少
	HP逐渐回复		行动不能
	挑拨敌人，让敌人的攻击都集中在自己身上		陷入混乱，会攻击同伴
	不被敌人攻击		主人公所持有的金钱逐渐减少
	力量下降		

任务



游戏中共有三种任务形式，分别为故事主线任务（ストーリー）、委托（たのみごと）和帮忙（おてつだい）。在推动主线流程时有时会出现上锁的画面，此时就必须解决主线任务的关键任务（キークエスト）来解锁主线流程；委托则需要与镇上有蓝色对话框图标的人对话才能接受任务，接受委托的数目没有限制；有帮忙请求的角色头上会显示橘色的对话框图标，帮忙可以重复完成，但玩家同时只能接受最多5个帮忙请求。

任务内容的详情都可以在任务程序中查看，正在招募人完成的请求任务右侧会有“征集中（ぼしゅう中）”的字样；未完成的任务会用“挑战中（ちょうせん中）”表示；“解决（かいけつ）”则表示已完成的任务。

选择任务后按A键会开启任务导航，按X键则可查看任务所要求的等级和可得到的具体经验值与金钱。



Tips 在与敌人进行战斗时将镜头移到它们身上可以得知妖怪的攻击属性、所属势力以及喜欢的食物提示。

电车



在游戏中主人公需要搭乘电车去往毛马本村和那岐崎（ナギサキ）町。在站台等车时注意画面上方的电子告示牌，“XX行き”是指“开往XX”，乘坐快速列车可以较快往返于樱中央站和福の宫站之间。在电车上不仅会有主人公一行的爆笑对话，有时还会有好心的路人送给主人公各种各样的道具，不过喜欢捣乱的妖怪偶尔回来找碴，将主人公卷入战斗。



▲收集完各个车站的印章还会从车站工作人员那里得到特殊奖励。

妖怪扭蛋机

大森山（おおもり山）的神木前有一个老旧的扭蛋机，里面封印着很多妖怪和道具。玩家可以用游戏中收集的妖怪扭蛋币（妖怪ガシャコイン）或是3DS自带的游戏币来转扭蛋。玩家可以使用不可思议镜头多拍照片获取扭蛋币奖励，或者通过特别的宝箱获得，除此之外在小猪银行读取活动的QR码也可以获得。妖怪扭蛋机每日有固定的使用次数，3DS本体时间到了第二天的早上六点就又可以恢复使用。

本作的妖怪扭蛋币除了原有的八种颜色币外，还有特别扭蛋币（スペシャルコイン）和五星扭蛋币（5つ星コイン）。在主线通关“千治的高科技捉迷藏”一章后，第一次前往小羊邮局（こやぎ邮便）的2号柜台就可以获得特别扭蛋币、五星扭蛋币和八种颜色币各一枚。

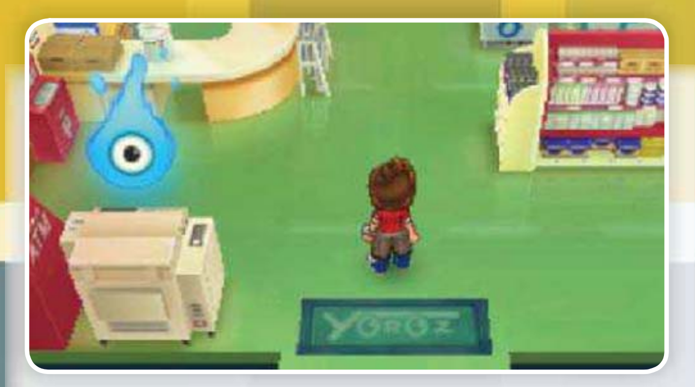


图标	名称	说明
	特别扭蛋币	非常容易出S等级的妖怪
	五星扭蛋币	比较容易出S等级的妖怪
	红色妖怪扭蛋币	容易出勇敢族妖怪
	黄色妖怪扭蛋币	容易出不可思议族妖怪
	橘色妖怪扭蛋币	容易出豪杰族妖怪
	桃色妖怪扭蛋币	容易出可爱族妖怪
	绿色妖怪扭蛋币	容易出温馨族妖怪
	浅蓝色妖怪扭蛋币	容易出扭扭族妖怪
	深蓝色妖怪扭蛋币	容易出影薄族妖怪
	紫色妖怪扭蛋币	容易出毛骨悚然族妖怪

注：游戏中还会出现“艾拉贝尔币（エラベ−ルコイン）”，利用它可以从三只妖怪中选择一只成为朋友。在日本的玩家如果去特定的实体店铺接受网络配信还可以得到“心跳扭蛋币（どきどきコイン）”，使用它比较容易转出S等级的珍稀妖怪。鬼扭蛋机的相关内容请查看“鬼时间”部分。

丘比（キュッピ-）

利用商店或者场景里的丘比可以让疲劳



的妖怪满血满状态复活，使用“日记（にっき）”可进行存档，选择“更换妖怪（妖怪をいれかえる）”则可以更换战斗队形圈的阵容。



云外镜（うんがい镜）



在主线剧情中玩家可以解锁云外镜传送系统。与地图上隐藏在各地的云外镜对话后就会自动记录云外镜的所在地点。之后利用云外镜往来于各个地点就会节省大量的时间。



▲使用云外三面镜（うんがい三面镜）可以往来于现代和60年前。

鬼时间

当主人公在小镇上行走时有时会被突然卷入鬼时间。在逃出鬼时间的门出现之前玩家需要让主人公尽量不被小怪或者大型鬼发现，并尽量多地收集场景中的物品。出现门后就要尽快利用其逃出鬼时间。要注意的是一旦右上的钟表走了一圈主人公都还没逃出



的话门就会消失。

在鬼时间场景中收集了红色的鬼玉的话，出门后转动鬼扭蛋机就更容易出珍稀道具。



指定手配

在小镇上有时会遇到鬼鬼祟祟，飞快跑过的妖怪。此时尽全力追上它与其对话就可将其捉住，之后御用田会给予主人公奖励。



反复无常门（きまぐれゲート）

当妖怪手表对墙壁出现粉色反应时，调查此处就会出现反复无常门。进入反复无常门中会随机遇到以下四种房间模式的一种。

房间模式	说明
战斗之间（战の间）	获得指定的战斗胜利场数
疾走之间（疾走の间）	在规定时间内找到出口
修罗之间（修罗の间 ）	与强大的妖怪进行战斗
奇妙之间（奇妙の间 ）	回答各种关于妖怪世界的谜题

收集到5个以上的门玉（ゲ−ト ボ−ル）

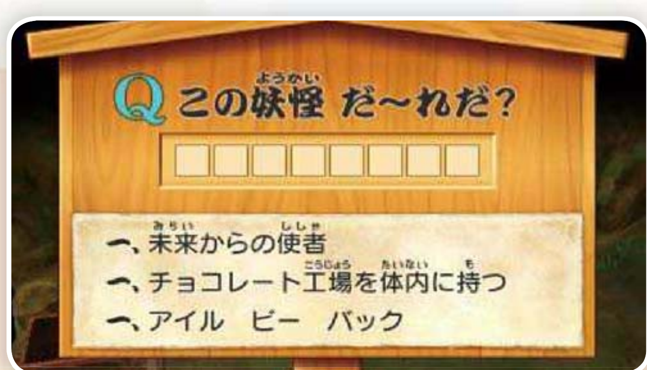
Tips 通关后与大森神社的住持对话，解决其委托后会解锁通往祭典的云外镜。



后回到冬菇池博物馆（ひょうたん池博物馆）的资料室，交出门玉让门上的数字变为零时可进入房间。此外还有数字为10、20、30和40的门，攻克不同的门就可以获得各种各样的奖励。

谜之告示牌（ナゾのたてふだ）

用妖怪手表调查提示地点会出现谜之告示牌，按照谜面猜出答案后会出现妖怪之圈（妖怪サ－クル），与答案中的妖怪成为朋友后可在妖怪之圈中将其召唤出来，然后主人公就可以利用妖怪的特殊能力触发各种事件了。





出现场所	谜面	答案
樱花住宅街 ヨロズマ－ト前	1.和服がお似合い 2.ポカポカ族 3.とりついた相手のおなかをへらす	ひもじい
樱花住宅街 公民馆左侧	1.3枚の镜を持っている 2.时间を移动できる 3.ご开帐～!	うんがいさんめんきょう

出现场所	谜面	答案
樱花住宅街 ジャングルハンタ－前	1.炎のたてがみ 2.お肉大好き 3.メラメラ～とアツいヤツ	めらめらいおん
大森山 西の洞窟	1.龙の妖怪 2.すぐに决断できない 3.ログセはよりあえず○○○で～	ほりゅう
大森山 东の洞窟	1.未来からの使者 2.チョコレ－ト工场を体内に持つ 3.アイルビ－バック	ろぼにゃん
大森山 登山道顶上	1.白いタキシ－ド 2.ポカポカ族 3.マイスィ～トハニ－!!	はれおとこ
大森山 登山道顶上	1.しとしろ 2.じめじめじめ 3.しとしとしと	あめおんな
团团坂道 ひこなた通り的澡堂前	1.キレイ好き将军 2.除菌スプレ－を手放さない 3.お清めじゃ－!	あらいましょう
樱花中央市 かいしゃの横	1.右手にしゃくを持つ 2.パンが好物 3.まぼろしをみせる	まぼろうし
微风山丘 えびす台千治家右侧的空地上	1.右手に铃を持つ 2.古典妖怪 3.ハピハピハッピ－	ざしきわらしん
樱花中央市 工地周围	1.自慢のもち肌 2.怒るとふくれる 3.中から颜が…!?	ちからもち
樱花中央市 さくらスポ－ツクラブ2楼	1.妖怪のエクササイズを考案 2.きたえ抜かれた肉体を持つ 3.ビクトリア－ン!!!	ぶり－たいちょう
樱花EX树 エントランス右侧	1.记忆を食べる 2.フシギ族 3.帽子の形をしている	わすれんぼう
那岐崎町 西の洞窟	1.海草パワ－で元气 2.名物ワカメ音头 3.コンブさんをライバル视	ワカメくん
那岐崎町 西の洞窟	1.活力エキスで元气 2.コンブ・デ・マンボ 3.ワカメくんをライバル视	コンブさん
那岐崎町 西の洞窟	1.ワカメくんに好かれている 2.コンブさんに好かれている 3.どちらにも兴味がない	メカブちゃん
那岐崎町 车站前左侧的停车场	1.寄り道が大好き 2.サメ肌が悩み 3.ベジタリアン	みちくさめ
那岐崎町 潮骚の岩屋	1.绿ふ服がお似合い 2.ポカポカ族 3.ふくろにいっぱいため入む	ふくろじじい

出现场所	谜面	答案
樱町 车站前	1.云にのって移动する 2.ふしぎな扫除机をあやつる 3.记忆を吸いだす	おもいだしん
妖魔界 大王の门	1.ミラ–ボディ– 2.暗の力を持っている 3.镜から呼び出す	やみかがみ
さくら山驿	1.和服がお似合い 2.大のお花见好き 3.满开サクラサク	はなさかじい

樱花运动俱乐部（さくらスポーツクラブ）

来到樱花中央市的建筑工地后，从NPC右侧的木板一直前行到工地右侧的最深处。用妖怪手表调查会发现谜之告示牌，输入正确答案“ちからもち”后会发生剧情动画，几天之后该工地就会建成樱花运动俱乐部。

在俱乐部中可以进行三种类型的战斗，分别是连胜战（胜ち抜きバトル）、任务战（ミッションバトル）和BOSS冲击战（ボスラッシュ）。每战获胜都可以积蓄GP点数，利用GP点数可以对妖怪进行肉体改造训练，每只妖怪最多可进行五次训练，不同的肉体改造训练课会对妖怪的能力有着不同的影响。



课程名称	影响
力量课程（ちからコ–ス）	提升力量，降低防守
妖力课程（ようりょくコ–ス）	提升妖力，降低敏捷
防守课程（まもりコ–ス）	提升防守，降低少许的敏捷
敏捷课程（すばやさコ–ス）	提升敏捷，降低少许的防守
更新课程（リフレッシュコ–ス）	重置肉体改造的效果和训练次数

抽奖

在樱中央站和樱花EX树站（さくらEXツリ–站）前有名叫樱花刮刮乐（さくらスクラッチくじ）的店铺，每一张刮刮乐卖300日元。购入刮刮乐卡后，用触控笔在下屏刮奖，如果刮中三个一样的图标即可中奖。





▲在团团坡道的川岛商店中使用抽奖卷（くじ引き卷）也可以一试运气。

通信功能

与前作相比，本作在通信功能方面进行了大幅强化，玩家不仅可以通过本地或网络联机与其他玩家进行对战，也可以在破坏者模式中享受共斗的乐趣。并且本作在原有的通过邂逅通信交换妖怪的基础上，增加了能直接与其他玩家交换妖怪的“奖章交换”功能。因此在本作中，玩家可以通过更为丰富的互动方式尽享联机的乐趣。

下载

在小羊邮局可以下载配信内容或开启无意识通信等。具体如下：

1号窗口

在1号窗口输入下载码（ダウンロ–ド番号）即可获得限定商品。下载码的获得都有



Tips 在小猪银行扫描游戏附赠奖章上的QR码就可以获得地缚猫的必杀技卷轴，使用后就可以在“てもちのメダル”的选项中更换地缚猫的必杀技。

着特殊的要求。比如玩联动的其他游戏达到一定等级后游戏中就会出现下载码，日本的某些杂志也会刊登下载码。然后在1号窗口中选择“ダウンロ–ド番号入力”输入下载码，显示成功后选择“限定商品を受けとり”即可。

2号窗口

在2号窗口选择“インタ–ネットダウンロ–ド”可以进行免费的配信下载，在主线通关“千治的高科技捉迷藏”一章后，与2号柜台的工作人员对话就可以获得特别特别扭蛋币、五星扭蛋币和八种颜色币各一枚。

选择“パスワ–ド”则可以兑换特别的妖怪或物品。以下为日本当地妖怪的兑换密码，兑换限定期间为7月到10月，有兴趣的玩家可以输入密码与它们成为朋友。

地域扭蛋币名称	可获得妖怪名	密码
北海道	ジンギスカン	エ5ロ6ク8ヨ6
东北	寝ブタ	ヌ5マ3オ2ヌ6
关东地方	江户っ子パンダ	キ2ル5ミ9ヒ5
中部	ひつま武士	ヌ2ル7フ8フ6
近畿	たこやつ鬼	コ4ヒ2ヌ7フ4
中国	砂ン丘入道	ヌ7モ7マ6ハ1
四国	すもうどん	ネ5キ5ニ9ユ2
九州	あつそう山	ネ9ナ3ヌ3ナ6
冲绳	ウキウキビ	イ4ユ6ヨ2コ5

3号窗口

与3号窗口的工作人员对话选择“おしらせ配信”→“おしらせを受信する”→“はい”就可以开启无意识通信，接受关于《妖怪手表2》的信息。想要停止无意识通信时只需要再次与工作人员对话，选择“おしらせ配信”→“おしらせをやめる”→“はい”即可。

在使用了不可思议镜头拍摄了与妖怪的合照，满足了特定的条件后可获得奖励，此时前往窗口选择“お届けもの受けとり”即可入手奖励道具。

注：由于密码不止一个，因此输入密码后可能出现获得道具而不是妖怪的情况

对战

本作的对战共分为①与近处的人对战（近くの人とバトル）：使用本地联机与近处的玩家进行对战；②朋友对战（フレンドバトル）：在网络联机模式下与已加FC好友的玩家对战；③随机对战（ランダムバトル）：玩家会被分为元祖军和本家军，然后被随机分配开始对战，个人获胜的话就会给己方的势力增加1点胜利点数，每周游戏会公



布元祖军和本家军的胜利点数，玩家也可获得参加的奖励。选择“公式奖章设置（公式メダルセット）”可编制参战队伍。

对战进行了一定时间后画面中会出现倒数，倒数结束若还未分出胜负就会进入“地狱的暴死战（地狱のサドンデス）”，此时所有的参战队员的行动会变成“攻击”或“偷懒”状态的任意一个，所有妖怪施展的攻击力数值都为999。

破坏者

开始游戏时需要1名玩家选择“チ–ムを作る（1～4人）”，然后从以下的战斗模式中选择一种。



模式名称	说明
普通大作战（ノ–マル大作战）	不需要缴纳任何道具即可参加的战斗模式
铜之大作战（ブロンズ大作战）	需要交纳1个“铜の手形”才能参加，会获得普通的奖励
银之大作战（シルバ–大作战）	需要缴纳1个“银の手形”才能参加，会获得比较豪华的奖励
金之大作战（ゴ–ルデン大作战）	需要缴纳1个“金の手形”才能参加，会获得十分珍稀的道具奖励

从以下4种妖怪类型中选择一种后，即可

等待其他的玩家选择“チ-ムに参加”来加入战斗。

妖怪类型	说明
进攻者（アタッカ-）	全力施展攻击，是输出的主要队员
防卫者（タンク）	用防御系的招式守卫同伴
回复者（ヒ-ラ-）	为队伍进行回复
突击者（レンジャ-）	万能型的队员

进入游戏后，玩家需要一边与大型鬼和小怪作战，一边在规定时间内从出口逃离。使用A键可让妖怪施展普通攻击，X键则能释放出特别技能。所有队员体力为零的话就会Game Over。在场景中可以拾取道具强化自己的角色，收集到红色鬼玉并成功逃离后可使用鬼扭蛋机。在鬼时间中打败了大型鬼的话能得到更多的奖励。

每天可以使用“地狱之签（地狱のおみくじ）”抽取一次手形，使用手形就可以参加特定模式的战斗。

奖章交换

使用妖怪Pad的“奖章交换”程序可以与其他玩家交换手上的妖怪。选择“与近处的人交换（近くの人と交換）”后，1个人选择“相手を募集する”，另外一名玩家选择“募集している人を探す”，在选择对方的名字后点“はい”，此时第一名玩家的画面上会显示对方的名字，选择“はい”后即可开始交换。

当玩家和已加FC好友的玩家同处Wi-Fi环境中时，选择“与朋友交换（フレンドと交换）”就会向对方发送交换请求，对方点击“はい”后就可以进行交换。

利用此功能玩家可以与另一版本玩家交换限定妖怪。



漂泊庄

与漂泊庄的房东对话可开启邂逅通信，战斗队形圈上的妖怪就会成为漂泊妖怪（さすらい妖怪）并通过邂逅通信自动入住其他玩家的漂泊庄中，同理其他玩家只要开启了邂逅通信，他们的妖怪也会入住玩家的漂泊庄。

有妖怪入住时房间的门口会出现蓝色的火焰，漂泊庄的10个房间都住满后，妖怪就会按照从旧到新的顺序离开。进入房间与妖怪战斗会有一定几率成为朋友，但无论玩家是否获胜房间中的妖怪都会在战斗后离开。

玩家在变更了战斗队行圈上的妖怪后再与房东对话一次即可对漂泊妖怪的信息进行更新。



日常事件

晚餐迷你游戏

在晚上与外婆对话可以进行晚餐迷你游戏。画面中的三道菜分别对应A、B和Y键，当黄色的光圈变为橙色时就要尽快按下对应的键。



家中事件

在家中的浴室外的洗面台洗手刷牙10次左右就会出现“虫齿伯爵”，与其战斗获胜后可获得“神けいけんちだま”。

狐狸娶亲

在天晴但又有些许降雨的特殊天气下有时会遇到狐狸娶亲的盛大场面。此时玩家需要操控主人公不被娶亲队伍发现自己是人类。配合乐曲的节奏转动下屏画面的黄色圆圈，接住画面上方废除的紫色火球，就可以跟着娶亲队伍，并保持一致的行动频率了。



自行车比赛

在晴天时分别来到樱花住宅街的“さんかく通り”、那岐崎港町的“汐の里”和樱町的小学校与头上有蓝色对话框的NPC对话，就可以接受“C-1グランプリ”系列任务，参加自行车比赛。获得第一名后可完成任务，获得其他名次也可以得到奖励。



恐怖的红箱子

有时主人公会被一个神秘的大哥哥叫住，并被委托保管一个红色的箱子。遵守约定不打开的话就会得到奖励，而打开的话则会接受变成狗、发型变为爆炸头等惩罚。

路边摊

走在路上有时会听到叫卖的声音，白天的路边摊是わらびもち屋，可从中购入わらびもち；晚上的则是由妖怪おでんじん经营的关东煮店，与其对话可接受任务。



迷路的老婆婆

有时主人公会遇到迷路的老婆婆，带她去往目的地就可以获得奖励。在带老婆婆行进时要注意不要走出老婆婆周围的黄色圈外。



爬旗杆

爬上樱花第一小学的旗杆可以看到神奇的风景，旗杆一天只能爬一次。

注：此处的一天是指现实世界中的一天。

闯红灯的惩罚

玩家在行动中多次闯红灯的话会出现妖怪生剥鬼（なまはげ）然后被强行卷入战斗。

跟引路鬼走吧

在街道上不用妖怪手表就能看到引路鬼（みちび鬼），跟他们对话后他们会让玩家跟他们走，跟随他们走几段路后引路鬼会变身为宝箱，玩家可以从中得到奖励。

踏上旅程的小狛

在小镇中寻找四处旅行的小狛（コマさん）可以获得各种各样的奖励。



出现地点	可获得奖励
樱花中央车站的金蛋前	ダンゴムシ
大森神社前	りんごあめ
跑腿巷的商店街	たけのこ
樱花第一小学的体育馆	カタツムリ
团团坂道正天寺左侧，从栏杆坏掉的地方进入后前方的隧道中	ホタル
微风山丘冬菇池博物馆1楼的恐龙化石前	ボロボロのお守り
樱花EX树的展望台	まじめに生きる
毛马本村一德寺附近的桥上	ゲンゴロウ
那岐崎港町汐の浦最右侧的木桥上	幸运のおまもり、もんげ～がらズラ（壁纸）

没完没了隧道

毛马本村地图上方的隧道就是没完没了隧道（えんえんトンネル）。该隧道一天只能进入一次，进入后只能前行不能后退，并且隧道会根据主人公进入的次数不断变长，调查隧道中的安全出口可以出去，在隧道中会遇到形形色色的NPC和事件，也会与妖怪相遇并进入战斗。

到达尽头后会来到むこうがわ，利用场景中的云外镜可以回到隧道外。

注：此处的一天是指现实世界中的一天。



四格漫画和喵KB照片的收集

通过在太阳轩（タイヨ－轩）、樱町公民馆、熊岛家等场景中调查书架会找到四格漫画；在影村医院等场景中搜寻特殊发光物体，完成特定的任务或与特定的NPC对话等方式，可获得偶像组合喵KB（ニャンKB）的照片。







本作的场景在原有的基础上新增了毛马本村、那岐崎町和60年前的樱花新镇——樱町，再加上其中的隐藏场所和新增的设施及商店等场景，可供主人公进行冒险的区域变得更加广阔。



樱花住宅区（さくら住宅街）

通向大森山
无人之路（ひとなし道路）
樱花第一小学（さくら第一小学校）
しょうがっこう
体育馆
たいいくかん
ほいくえん
小春幼儿园（こはる保育园）
猫之通路（ネコの通り道）
通向团团坂道
こうみんかん
樱町公民馆
万事便利店
コンビニ
こうえん
三角公园（さんかく公园）
河川敷
通向微风山丘
花屋
はなや
じたく
天野景太家
樱町地下水道入口
フミカのいえ
木灵文花家
奇怪深巷（怪しい路地里）
压轴面包屋（アッカンベーカリー面包屋）
パンや
さかなや
鱼良
小猪银行（こぶた银行）
ぎんこう
ゆうびんきょく
ジャングル
丛林猎人店（ジャングルハンター）
小羊邮局（こやぎ邮便）
通向团团坂道
通向樱花中央市
通向樱花中央市

大森山（おおもり山）

废弃隧道（废トンネル）
トンネル
トンネル
废弃隧道（废トンネル）
废屋
どんこいけ
ごしんぼく
神木
冬菇池（どんこ池）
じんじゃ
大森神社（おおもり神社）
通向樱花住宅街

团团坂道（团々坂）

竹林的破旧古宅（竹林のおんぼろ屋敷）
保密横道（ないしょの横道）
月见山顶（月见峠）
正天寺
秘密近道（ひみつの抜け道）
彼岸隧道入口（ひがん山トンネル）
鸟饲家（とりかい邸）
秘密近道（ひみつの抜け道）
漂泊庄（さすらい庄）
樱町地下水道入口
川岛商店（かわしま商店）
通向樱花住宅街
悄悄空地（こっそり空地）
樱花澡堂（さくらの汤）
熊岛五郎家
钟表调子堂（时计のチョ-シ堂）
小日向站（こひなた站）
通向跑腿巷
通向跑腿巷
通向樱花中央市
蛋白石号自行车店（オパ-ル号 自转车屋）
万事便利店
冥心汉方药店

ぼろやしき
だがしや
おてら
とりかい邸
せんとう
アパート
とけい
えき
コンビニ
びんぼう
じてんしゃ

樱花中央市（さくら中央シティ）

通向樱花住宅街
通向樱花住宅街
福北病院
饮食店（いんしょくてん）
雪女里道（ゆきおんなの里道）
咀嚼汉堡店（モグモグバ-ガ- 汉堡店）
樱花运动俱乐部（さくらスポ-ツクラブ）
樱花商业花园大楼（さくらビジネスガ-デンビル）
万事便利店
春恋补习班（はるこい学习塾）
补习班近路（塾への近道）
派出所（こうばん）
樱中央站
游戏中心（ピコピコランド）
潮风隧道（しおかぜトンネル）
风尚咖啡店（カフェ オ・シャレンヌ）
小波公园（さざなみ公园）
运搬通路（うんぱん通路）

びょういん
じゅく
こうばん
いんしょくてん
えき
ハンバーガー
ゲーム
トンネル
かいしゃ
コンビニ
カフェ

跑腿巷（おつかい横丁）

- 潮人风格服饰店（カリスマスタイル）
- 洗衣店（コインランドリー）
- 太阳轩（タイヨー轩）
- 意外之喜古董店（めっけもん）
- 樱町花朵路（樱町フラワーロード）
- 兴奋口袋店（ワクワクポケット）
- 北风拉面（北风ラーメン）
- 八百丸蔬菜店（八百丸）
- 安藤肉店（あんどう）
- 吆喝书店（どっこい书店）
- 花见寿司店（お花见寿司）
- 安稳住宅区B
- 安稳住宅区C
- 安稳住宅区（あんのん团地）A
- 商店街小路（商店街の细道）
- 和果子屋（わがしや）
- 影村医院（かげむら病院）
- 万事便利店
- 通向团团坂道
- 通向团团坂道
- 通向樱花中央市
- 通向樱花中央市

微风山丘（そよ风ヒルズ）

- 藏岩家
- 物怪通道（もののけ道）
- 今田千治家
- 莉莉伊公寓（リリイガ–デンエントランス）
- 樱町地下水道入口
- 葫芦池博物馆（ひょうたん池博物馆）
- 通向樱花住宅街
- 舞台（ステ–ジ）
- 葫芦池公园
- 通向樱花住宅街
- 万事便利店
- 通向樱花EX树（さくらEXツリ–）
- 潮风隧道

妖怪手表2 元祖・本家

毛马本村（ケマモト村）

通往木内山

没完没了隧道（えんえんトンネル）

墓地（おはか）

外婆家（おばあちゃんのいえ）

梯田旧址（棚田の迹地）

一德寺

梯田旧址（棚田の迹地）

分校

注：木内山中包含正面岩和翡翠溪谷（かわせみ溪谷）。

入山商店

巴士站（バスてい）

那岐崎（ナギサキ）港町

那岐崎站

废屋

小波集会所（さざなみ集会所）

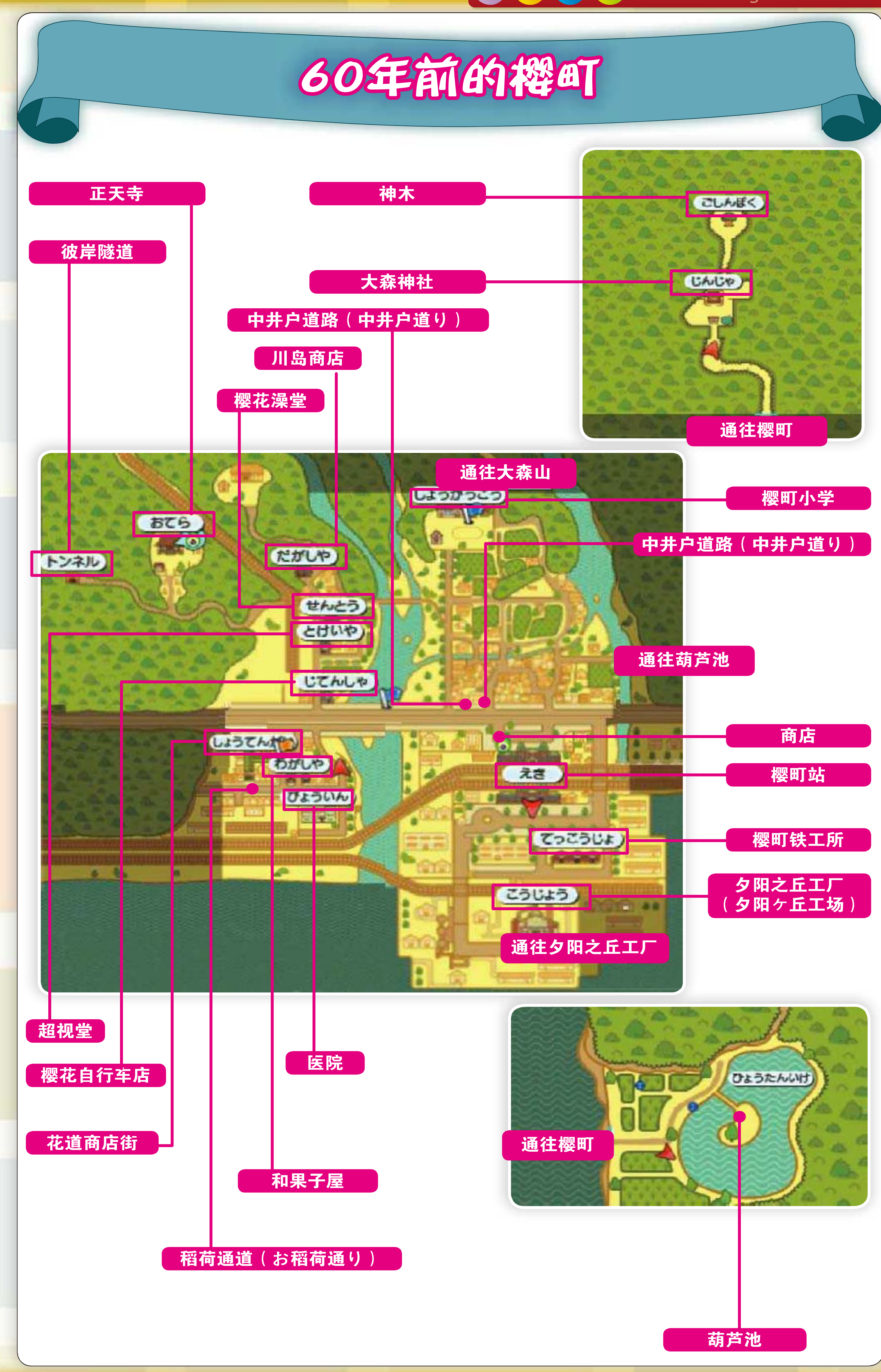
小岛商店（こじま商店）

隐藏工作场（里の作业场）

凪岬神社

海边洞穴（海边の洞穴）

60年前的樱町


正天寺
神木
彼岸隧道
大森神社
中井户道路（中井户道り）
川岛商店
樱花澡堂
通往樱町
通往大森山
樱町小学
中井户道路（中井户道り）
通往葫芦池
商店
樱町站
樱町铁工所
夕阳之丘工厂
（夕阳ヶ丘工场）
通往夕阳之丘工厂
超视堂
樱花自行车店
医院
花道商店街
通往樱町
和果子屋
稻荷通道（お稻荷通り）
葫芦池
おてら
トンネル
だがしや
せんとう
とけいや
じてんしゃ
しょうてんがい
わがしや
びょういん
えき
てっこうじょ
こうじょう
しょうがっこう
ごしんぼく
じんじゃ
ひょうたんいけ

主线流程

相较前作，本作的世界观和角色形象更为丰富，并且随着剧情的推进，菜单中的大多数程序会依次解锁。主线通关后玩家可以开启隐藏要素，并继续自由地进行冒险、收集妖怪和完成任务等。本作在剧情上十分诙谐幽默，因此为了方便不懂日文的玩家，主线的流程中涉及了大量的剧情，不想被剧透的玩家可以只看攻略要点推进流程。

注：本作和前作一样可在男女两位主人公中任选一个进行游戏，本主线流程全部使用男主人公的线进行说明。

消失的妖怪手表（消えた妖怪ウォッチ）

樱花新镇（さくらニュ－タウン）的夜空中飞过了两个神秘的身影，他们来到景太（ケ－タ）家的屋顶上，窥视着景太手腕上的妖怪手表说：“这是我们期盼的世界中所不需要的东西”。说完这句话后，景太手上的妖怪手表瞬时就消失得无影无踪，而呼呼大睡的景太依然没有任何察觉，一觉睡到了天亮。

妈妈一大早来叫景太起床，床边的窗外已是一片夏天的热闹景象，景太的暑假从今天起正式开始了。“妈妈再让我多睡五分钟啦……”流着口水的景太连眼睛都不愿意睁开。妈妈严厉地说今天要去买东西，不能赖床，于是景太只得不情愿地起了床。

> 去楼下与妈妈对话，对完话后出门与爸爸对话。

一家人在商场和饭店中度过了愉快的一天。回家前妈妈提议去“骷髅屋（ドクロ屋）”买温泉馒头，到场一看原来骷髅屋分为了元祖和本家两家，父母对于该去哪家而起了争执，这让景太苦恼不已。争执半天也没有拿定主意的父母转而向景太寻求意见。

> 获得1000元，在元祖店家处购买的话会获得元祖温泉馒头，本家的话则是本家温泉馒头。买完后与爸爸或妈妈对话，交出温泉馒头。



买好温泉馒头后，父母让景太先回家，失落的景太不知道到底发生了什么事。在学校门口熊岛（クマ）和千治（カンチ）叫住了景太，熊岛说千治有好东西要给景太看，原来千治手上戴着一只现在最流行的MEGA手表（メガウォッチ）。景太看着千治的手表羡慕不已，但由于那两只神秘妖怪的法术已经失忆的景太却又突然对这外形与妖怪手表十分相似的MEGA手表产生了一种似曾相识之感。千治和熊岛说要与文花（フミちゃん）一起去公园捕虫，景太说等他拿了虫网（虫あみ）就去和大家会合，于是景太赶紧跑回家取虫网。



> 回到家中，从左侧的厨房来到庭院中可以获得虫网，然后去公园与文花对话。

小伙伴们集合后决定开始一场捕虫比赛，熊岛提议说抓到最珍稀的虫子的人就是赢家。文花也提议抓到三只虫后大家就回到

公园里集合，并给了景太3个超级黑蜜（スーパー黑みつ）。

调查周围有感叹号图示的树木，捉到三只虫后会自动触发剧情。

再次集合后，千治说这次捕虫比赛的赢家是熊岛，比赛成绩也不错的景太从千治手中得到了道具动物图鉴（いきもの图鉴）。之后熊岛提议大家去便利店买冰棒吃，吃完冰棒后天色也不早了，于是大家决定改日再一起玩。回家路上，景太突然感到街边的一家叫“回忆屋（おもいで屋）”的店中传来了异常的气息。于是好奇的景太算进去看看。

进入回忆屋与店主对话，调查柜台可得到“不可思议的手表（ふしぎな时计）”。

带上手表后景太再度感受到了一种异样的气息，景太小心翼翼地询问店主这个表卖一百元真的可以吗？店主却说这个表不仅只卖一百，景太还可以直接用这一百元转一次店门口的扭蛋机。

出回忆屋，在店门口调查扭蛋机



从店门口转出来的石头形状物品让景太大失所望，于是他随手将其扔在了路边。结果这个不明物体突然说起话来：“喂！那边那个家伙！不管转到的是不是石头你也应该打开来看一下啊！”景太被这说话的“石头”吓了一跳。“石头”继续说“快打开我！快打开我！先打开再说！之后我再对你解释！”于是景太迫不得已打开了“石头”，妖怪执事私语者（ウィスパー）闪亮登场了！私语者开心地对景太说：“一般的人类可是看不到妖怪的哦！至于你为何能看到妖怪呢，就让我来为你解释一下吧。”而一脸无语的景太则在心中默默吐槽说：“其实我根本就不想知道原因啊……”

原来景太之所以能看到私语者就是因为刚刚买到的神秘手表。私语者正打算教景太如何使用，结果景太已经十分熟练地打开了手表的外壳，自然而然地用起来了，这连景太自己都觉得奇怪。突然，妖怪手表发出了耀眼的光芒，之前发生的事都宛如走马灯般在私语者和景太的眼前回放了起来。

“对啊……为什么我会把这些事都忘了呢。”景太看着私语者，同样回想起来所有事的私语者也对此摸不着头脑。回过神来的两人决定先找到地缚猫（ジバニャン）。于是两人一同前往初次与地缚猫相见的鱼屋前的十字路口。

在鱼屋的十字路口处会发生剧情，入手妖怪地点（妖怪スポット）。用妖怪手表在街对面进行搜索可以找到地缚猫。

当景太找到失忆的地缚猫并对它说大家以前是朋友时，周遭又再度出现了耀眼的白光，地缚猫也想起了之前的事。“看来大家都忘了以前发生的事啊……”私语者十分失落，景太说：“不只是记忆，我的妖怪手表也不见了，但那个卖妖怪手表的大叔说不定知道些什么。”于是景太和私语者急忙返回回忆屋，却发现那里已经变成了一块荒地。

调查旁边的垃圾桶，然后用妖怪手表进行搜索找到“かたづ家来”后与其对话。会进入战斗教学，战斗获胜后可与“かたづ家来”成为朋友。

与“かたづ家来”成为朋友后，私语者将妖怪大辞典交给了景太。而开心地返回家中的三人并未注意到天上出现的两个神秘身影。“我们不是已经将妖怪手表从这个世界上抹杀了么？”一只妖怪对另一只说道，“今天我们暂且撤退吧，好好商量一下来日的对策。”说完这句话后他们就消失了。

入手“妖怪奖章（ようかいメダル）”的程序。

千治的高科技捉迷藏（カンチのハイテイク捉迷藏）

一大早景太的家中传来了私语者惊叫声，他想起了关于妖怪扭蛋机（ようかいガシャ）的一些重要的事，于是催促大家前往大森山（おおもり山）的神木。

出门后可获得三个“梅子饭团（うめおにぎり）”。在大森山的山道上会出现剧情动画，用妖怪手表调查石阶前会发现トオセンボん，对战获胜后可继续前行。来到神木前的扭蛋机处，用私语者给的“艾拉贝尔扭蛋币（エラベ−ルコイン）”转动扭蛋机后，可从给出的三只妖怪中选择一只成为朋友。

在回家的路上与山道边的大叔对话，接受任务“セミのプロフェッショナル”，在附近的树上找アブラゼミ，捉到后将其交给大叔。任务完成后还可获得“奖杯（トロフィ−）”程序。

在樱花住宅街（さくら住宅街）的便利店与店员对话接受任务，出便利店后用妖怪手表搜索门口附近可找到谜之告示牌（ナゾのたてふだ）。调查后输入ひもじい（じ的打法是先输入し然后点键盘右侧的两点字符）。

输入答案后回到家中的厨房，用妖怪手表调查冰箱前面可发现“ひも爷”。给“ひも爷”一个梅子饭团后可以成为朋友，再来到便利店门口调查妖怪之圈（妖怪のサ−クル）就可以召唤“ひも爷”，剧情事件结束后与店员对话即可完成委托。

第二天，在露天休息的两位公司职员正打算吃刚买的炸鸡块（唐扬げ），结果空中飞下了一只乌鸦将炸鸡块抢走了。正打算



出门的景太在电视上看到了关于这件事的报道，并且新闻中说这件事在近日已经发生多起了。妈妈叮嘱景太一定要小心这些乌鸦，景太答应后就出门了。

景太和千治约好了在葫芦池公园（ひょうたん池公园）见面。见面后千治炫耀着自己已经得到的两个MEGA手表，并用手表精确地指出景太迟到了2分32秒。闪着亮光的手表吸引了近处乌鸦的注意，千治正打算将手表交给景太试戴时，一只乌鸦从他手上飞快地掠过瞬时就叼走了手表。冷静下来的千治立即打算用另一只手表的GPS功能追回被抢走的手表，景太也决心帮忙。

来到西北方的河边，乌鸦叼着手表站在桥上的扶手上，千治冲过去抢夺手表，受惊的乌鸦一松口，MEGA手表就掉入了河中，千治说这手表有防水功能所以顺着GPS的电波继续找就好了，突然私语者让景太赶快使用妖怪手表调查浮在水面上的手表，说其周围有着一股很强的妖气。用妖怪手表对准MEGA手表后，河面上出现了呼呼大睡的野河童（ノカッパ），由于叫不醒野河童景太他们只能继续顺着南下的水流追赶。而正在说话的众人并没有注意到，桥下还有一只正在打着MEGA手表主意的妖怪已经先于他们展开了行动。

来到微风山丘（そよ风ヒルズ）的南边，调查停在河边的野河童会触发剧情事件。

景太追上野河童后正打算拿回MEGA手表，突然一只神秘的妖怪出现抢走了手表。看不见妖怪的千治被浮在空中的手表吓了一跳，呆呆地想着什么时候手表有了悬空的功能。景太用妖怪手表调查悬空的手表后发现了カリパックン。原来这是一只借了别人东西就不会归还的妖怪，因此只有向其追讨才能拿回手表。

追赶カリパックン，追上并点A键与カリパックン对话可触发剧情。

被逼到绝路的カリパックン只好显出原形，将其击败后私语者冲上前去抢回了手表，但カリパックン还是狡辩说它只是稍微借用一下而已。私语者则说既然你只是想借

东西为何要逃走呢。被说得哑口无言的カリパックン嚷嚷着“真是太无聊了，我要回去了。”就消失了。

地缚猫看着私语者手中亮闪闪的手表说“我也想要玩手表！借给我！借给我！”私语者看着地缚猫的爪子说：“你的爪子那么尖，碰了手表可是会留下痕迹的哦。”地缚猫生气地说：“没关系！我只是稍微摸一下！”，说完继续抢夺私语者手中的手表。就在两人争执不下之时，私语者手一滑，手表掉入了身后的地下水道中。而一旁的千治则因为惹怒了小猫，丢下一句：“之后的事就拜托你了，景太！”就逃之夭夭了。为了找到手表，景太一行人只得进入地下水道中。

进入地下水道后一路下行，景太和私语者都发现自己居然汗流不止，看来这一切又是妖怪干的好事。景太启动了妖怪手表，在道路尽头发现了“あせっか鬼”。景太上前询问他有没有看到手表，“あせっか鬼”举起肥硕并汗湿的手臂说，你指的是这个吗？私语者正想感谢它捡到了手表，结果“あせっか鬼”压根就没想交还它。不得已景太只能通过一决胜负来夺回手表了。



战胜“あせっか鬼”后可与其成为朋友，并夺回手表。

拿回手表后景太陷入了一阵低落，因为被“あせっか鬼”戴过的手表有着一股黏黏的手感……将手表还给千治后，千治说有一件事自己无法理解，如果说乌鸦抢走手表是因为乌鸦会被亮闪闪的东西吸引，手表漂浮在水上不会沉是手表有着为保护数据而做的悬浮设计，但他实在搞不懂为何手表会漂浮在空中，莫非这是手表还没公布的新功能？景太心直口快地说这可能只是妖怪的伎俩啦。千治看着景太说：“妖怪？世上怎么可



能有那种东西啦！这只是民间传承的想象中的生物而已。”知晓真相的景太想着如果千治也能看到妖怪的话，那么解释起来应该就不会这么费力了。私语者到千治身边对景太说：“那没办法，能看到妖怪的只有带着妖怪手表的人。因此就算我再怎么展示自己洁白无瑕，光彩照人的身体，这些家伙也看不见我！”刚说完，周围的乌鸦就被白得发亮的私语者所吸引，于是可怜的私语者就这样被一群乌鸦叼走了……

奇怪的学校（おかしな学校）

在家里翻箱倒柜的景太发现怎么也找不到暑假作业的教材，这才想起来自己一定是把作业都忘在学校了。私语者惊讶地说：“难道从放假开始到现在你都将作业忘在了教室里么？这还真是让人不敢相信啊……”景太岔开话题说现在只能赶快去学校取作业了！于是一行人向着学校出发。

与书桌上的地缚猫对话可获得“不可思议镜头（ふしぎなレンズ）”的程序（アプリ）。进入学校后先来到一楼最右侧的职员室，与老师对话可获得进入教室的钥匙，然后上二楼，进入5年2组的教室，调查有红色叹号提示图标的桌子可触发剧情。

来到教室的景太找到了作业，但此时妖怪雷达发出了很强烈的反应，启动妖怪手表后教室后方掉下了バク。私语者发现バク的样子很奇怪，原来バク的肚子饿了，发现周围有人类的バク突然来了精神，向景太发动了眠烟攻击，机智的地缚猫将私语者当作了盾牌，私语者立刻陷入了沉睡。继续发动攻击的バク将景太和地缚猫卷入了战斗中。

击败バク，剧情事件后可成为朋友。

击败バク后，バク说由于太久没有吞噬人类的梦境，它的肚子已经饿到极限了，结果地缚猫和景太不约而同地指着地上的私语者对バク说这家伙的梦应该可以吃。

梦被吃掉后，私语者也醒来了。众人询问为何バク在学校中，原来バク是想来吃小孩子们新鲜的梦境，结果碰上了暑假所以在空无一人的学校中一个梦都没吃到。

与バク成为朋友后，景太觉得时间不早了，于是众人向家里走去。出教学楼后天空下起了雨，正在说话的私语者发现四周突然变得暗了起来，景太和地缚猫抬头一看被上方恐怖的景象吓得转身就跑。

入睡前，私语者对景太说今天在学校目击的那个可怕的影子可能是妖怪搞的鬼，为了能与这样强力的妖怪作战必须提升自身妖怪的战斗力，与更多更强的妖怪成为朋友。可是等级越高的妖怪越擅长隐藏自己，因此必须提升妖怪手表的性能。而这就要靠钟表调子堂（时计のチョ－シ堂）了，于是两人决定明天去那里看看。

夜间バク嗅着景太甜美的梦境，做出了一副略有所思的神色……

第二天一大早两人来到了团团坂道，在团团坂道门口两人被一位名叫御用田的人叫住了，他任命有妖怪手表的景太为妖怪搜查官，令其逮捕通缉中的妖怪。并告诉景太只要抓获了通缉妖怪就可以获得奖励。



解锁“指名手配”的程序。

正打算进入钟表调子堂，结果景太发现门上贴着一张纸条，上面写着“现在外出中”。路过的大妈询问景太是否是找店主有事的客人，景太点了点头。大妈说钟表调子堂的店主去找漂泊庄（さすらい庄）的房东去了，于是众人立即赶往漂泊庄。结果房东告诉景太钟表调子堂的店主刚刚已经离开这里去了葫芦池博物馆。景太发现房东回应了私语者的话，惊讶地问房东莫非看得见妖怪。房东说当然了，他的公寓就是专门租给妖怪住的。说完房东还将“朋友之书（ともだちブック）”的程序交给了景太。

与房东再次对话可以开启本作的邂逅通信。来到冬菇池博物馆的二楼，可在左侧的展览室中找到店主。

看展览看得津津有味的店主告诉景太这座樱花新镇以前的名字就是樱町。而这些展览上的物品都是以前见证过樱町历史的宝贵文物。闲聊一阵后景太向店主表明了来意，店主让景太过一会儿来店里。

下到博物馆一楼，景太被一位名叫大门教授的人拦住，她让景太去资料保管室，说有重要的事要拜托景太。

进入楼梯右侧的房间。

进入资料保管室后，大门教授告诉景太她在做“反复无常门（きまぐれゲ－ト）”的研究，希望景太能协助她。并说反复无常门存在于世界各地，景太惊讶地说自己一次也没看到过，大门教授笑着说是要有妖怪手表才能看到这扇门。而房门连结的是一个神秘的空间。她让景太进入其中取出一件名为“门玉（ゲ－トボ－ル）”的物品。

来到博物馆正面入口右侧的墙壁处，用妖怪手表调查墙壁会出现反复无常门，进入后与房间中的两只妖怪战斗并取得两场胜利，退出战斗后调查地上出现的宝玉就可走出房间。来到博物馆正对的舞台（ステ－ジ）前，与榴莲佐藤（ドリアン佐藤）对话可获得音乐程序以及音乐卡（ミュ－ジックカ－ド）。

完成任务后回到资料保管室将门玉交给大门教授，大门教授将门玉放入了身后的反复无常门，门上的数字从5变为了4，大门教授说当这个数字变为0时可能会发生什么奇特的现象，因此她任命景太为自己的助手，让景太帮忙收集门玉。

出博物馆后去樱花住宅街的公民馆（こうみんかん）。与公式叔叔（公式おじさん）对话接受委托。听取了公式おじさん的说明后可获得对战（たいせん）的程序。按X键进入菜单，选择对战程序，再选择“公式メダルセット”，将想要加入通信对战的妖怪进行登录，登录完成后再与公式叔叔对话。选择“それ试したい”可以进入战斗，战斗获胜后即可完成任务。并获得名为“奖牌交换（メダルこうかん）”的程序。

前往去往团团坂道的正天寺，与住持对话后去“秘密近道（ひみつの抜け道）”找到“かたのり小僧”，用“驮果子”与其成为朋友，“驮果子”可在团团坡的川岛商店（かわしま商店）中购得。与“かたのり小僧”成为朋友后回到正天寺，从住持那里得到“亲方ダンベル”即可完成任务。

完成了任务后，景太一行人来到钟表调子堂。店主说在强化妖怪手表前要拜托景太一件事，由于“すご～い汉方”卖断了货，而他在工作前不喝这个药的话就没有好的工作状态。因此为了帮店主买“すご～い汉方”，景太去到团团坡的一个叫冥心汉方的店。买到药后再次回到钟表调子堂，店主高兴地接过药，私语者说这下可以开始强化妖怪手表了吧。结果店主低沉地说还需要他们帮一个忙，他店中的一个重要道具“ネジ回し”找不到了，他自己也忘了之前将其放在了哪里。可能在跑腿巷（おつかい横丁）的意外之喜店（めっけもん）中，但这家店只有晚上才会营业。可是景太又没办法晚上偷溜出门，这时一个声音说道：“看来到了我出场的时候了呢。”说这句话的是バク，原来它可以吸收景太的困意并在景太晚上出门后假扮成他的样子，这样景太的父母就不会发现了。于是景太回到家中等待兴奋地等待着夜晚的到来。

回到家中点卧室里的床即可切换到晚上。进入樱町花朵路（フラワ－ロ－ド），从商店街的小路（商店街の细道）穿过即可来到意外之喜店的门前。与店主对话即可获得“匠のネジ回し”。出店后会遇到第一次鬼时间，按照游戏提示跑到出口即可。

将“匠のネジ回し”交给店主后，景太的妖怪手表被强化为了D等级。于是景太他们继续前往樱花第一小学校一探白天校园中诡异阴影的究竟。

从教学楼右侧的职员室进入后，景太与私语者和地缚猫来到了一楼，此时突然出现了一枚巨大的扭蛋胶囊从走廊滚过，慌忙逃入教室后众人更加确定学校里一定发生了什么事，于是他们向着屋顶进发。

被胶囊抓住的话会被传送到教学楼外，因此一开始等胶囊滚过后迅速向左侧跑，在楼梯右侧的空间中暂时躲避。然后在厕所门口等待胶囊滚过。进入教室，从教室穿过即可来到左侧的楼梯处，从楼梯上二楼，继续利用二楼的房间躲避走廊上的胶囊，进入某些房间会进入强制战斗，看准中间那只妖怪并跑向它即可进入战斗，胜利后就可以继续前行。

从右侧的楼梯上三楼。进入三楼后从利用右侧的教室躲避胶囊，从右侧一路前行，到达楼梯处后上行即可来到屋顶。在丘比（キュッビ－）处存档后进入屋顶即可进入第一场BOSS战。



第一个BOSS是一个会使用扭蛋进行攻击的骷髅妖怪，瞄准其心脏位置进行集中攻击，并多释放必杀技就可以顺利将其击败。

战胜了屋顶的BOSS后，地缚猫开心地说这下可以回家了，景太却隐隐约约觉得他们好像忘记了什么重要的事，地缚猫说既然想不起的话那肯定就不是什么重要的事啦。景太说这样也对，于是两人开心地回家了。而在开战前就被BOSS卷入了扭蛋胶囊中的私语者则用力敲打着胶囊，凄凉地喊着：莫非你们把我忘了么！而远去的地缚猫和景太早就听不到他的声音了……

剧情事件后解锁程序——破坏者（バスタ–ズ），利用它可以随时进入鬼时间并进行共斗。



第二天，景太被妈妈拜托去商店街买东西，在路上他听到了路边的两个高中生说最近蔬菜店的蔬菜、自行车等东西都会突然变得十分巨大。她们的话音刚落，道路前方就出现了巨大化的垃圾桶、自行车和温泉馒头，景太他们的头顶上也出现了一只巨大的紫色的猫。突然从猫的身体中蔓延出了一阵烟雾，景太的头也变大了。

巨猫又将景太恢复原状，并对他说这个世界陷入了巨大的危机，因此需要能和妖怪成为朋友的人类的力量，并让景太尽快前往毛马本村。

去毛马本村吧！（ケマモト村へ行こう）

为了第二天去见在毛马本村的外婆，景太在家中收拾着行李。可原本要作为礼物送给外婆的温泉馒头不知道去了哪里，景太对私语者说不知道这是不是妖怪搞的鬼，地缚猫突然从杂货间里蹦出来，手中举着温泉馒头说景太你想太多了，赶快过来吃温泉馒头啊。三人正开心地吃着，突然私语者和景太反应过来，这不就是要送给外婆的温泉馒头嘛！在狠揍地缚猫一顿之后，景太不得已只能将事情告诉妈妈，并出门重新买一盒温泉馒头点心送给外婆（由于外婆喜欢本家口味，因此此处推荐买本家）。

与地缚猫对话可获得天气（おてんき）的程序。之后下到一楼与妈妈对话，可得到买温泉馒头的1000日元。去跑腿巷买完温泉馒头后回家。在回家的途中会遇到一位搭话的老婆婆，老婆婆想要去名为花つぱ的花店，但在途中迷了路，选择“案内する”将其带往花店（要注意景太不能走出老婆婆周围的黄色圆圈外），到达花店后可获得奖励。

买完点心回到家后，景太早早地睡下了。第二天一大早与父母告别后，景太踏上了独自前往毛马本村的旅程。

与妈妈对话后会获得1000元的交通费，进入樱中央站，打开菜单点击“持有物品（もちもの）”，再切换到“重要物品（だいじなもの）”就可以看到出发前妈妈给的メモ，查看乘车路线。

在检票口处选择1日乘车卷后购入，坐上“ナギサキ行き”的中央线，在“福の宫”站选择“はい”下车，然后坐上“ケマモト行き”的やまびこ线到ケマモト下车。在途中有时会遇到妖怪进入战斗，有时会有路人搭讪，从他们那里可以得到各种各样的道具。

从车站出来后调查车站前的巴士车站（バスてい），选择“バスを待つ”，巴士到来后选择“乗る 200円”即可来到毛马本村。

到达村子后，外婆早已在车站等着景太，跟着外婆与村子里的人打过招呼，并去了村中的商店后，一行人来到了外婆家中。

途中外婆停下时，要与外婆对话。从外婆处可获得“妖绿茶”。到达家中后点门进入，走到屋内最左侧点击有红色感叹图示的佛坛即可触发剧情。

在家中的佛坛前，景太将买的温泉馒头供奉在外公的灵位前。外婆说外公年轻时头脑好，长得又帅，言语间流露出来的都是浓



浓的爱意，虽然外公在很早以前就去世了，但听着外婆说着外公生前的事，景太一点也不觉得外公很陌生。闲聊了一会儿后外婆说今晚要给景太做大餐，景太决定趁晚饭前的时间先在村中四处转转。

来到村中的毛马坂，与田地中的少年对话，少年邀请主人公加入捉迷藏的游戏。玩家需要在2分钟内找到6个人。完成后去场景左侧的一德寺，与住持对话后去入山商店购入竹笋（たけのこ），然后再次与住持对话即可完成委托。

前往场景最上方的“萤火虫小路（ホタルの小道）”会遇到野河童，接受任务后沿着河川下行，在有妖气反应的地方用妖怪手表调查会发现**モレゾウ**，将其击败后再与野河童对话可获得钓鱼竿（钓りざお），之后使用钓鱼竿钓得三条フナ，再向野河童汇报即可完成任务。

突然从远处的深山中传来了隐隐约约的求救声，三人决定进入木内山（**キウチ**山）寻找声音的来源。

进入木内山后爬上丘比右侧悬崖上的藤蔓，一路左行来到左侧的平台上会遇到云外镜（うんがい镜）。与其对话触发剧情事件后可解锁云外镜功能。

与发出求救的云外镜对话后得知它原本是想爬上山顶，结果路痴的它在山间迷了路，于是景太他们决定将云外镜搬回山下。来到山下后，充满感激之情的云外镜与景太成为了朋友。听云外镜说山上的风景十分美丽，于是景太、私语者和地缚猫也决定去山顶上看看。

刚爬上山顶目睹了壮丽景观的三人发现天空中突然飘起了雨，但这并没有打击大家的兴致，地缚猫和景太还相互追逐了起来。突然悬崖边出现了一个神秘的身影，它在景太他们的头上撑起了屏障。景太用妖怪手表发现了**から伞お化け**，**から伞お化け**说很开心能看见在雨中玩耍的小孩，所以专门为他们架起了挡雨的屏障。私语者惊讶地对景太说这可是古时候起就很有名的妖怪，如果要用人来举例的话就是明星中的巨星。看着恭敬地与自己客套的私语者，**から伞お化け**反而不好意思了起来。景太问**から伞お化け**要不要和他们一起玩，**から伞お化け**开心地说他正有此意。正说着雨就停了，**から伞お化け**突然说它必须回去了，并瞬间就消失得无影无踪。对**から伞お化け**的突然消失不知如何是好的景太、私语者和地缚猫也只得失落地返回外婆家。

吃完了外婆准备的丰盛晚餐，景太稍作休息就泡起了澡，并早早地进入了梦想。半夜，地缚猫突然叫醒了景太，说自己想要去厕所，但又不敢一个人去，并且憋了很久的它已经快要尿出来了。于是景太急急忙忙带着地缚猫去了外面，地缚猫正在上厕所的时候，景太和私语者又听到了求救声，他们急忙向着声音传来的方向跑去。上完厕所出来的地缚猫一看两人都不见了，生气得大叫：“不是说好了要在厕所外面等我嘛！真是太过分了！”

发出求救声的是一只名叫**キズナメコ**的妖怪，它在景太外婆家门前被一群妖怪围住了，并被要求为这些妖怪治疗伤口。私语者



冲上前去挡在了**キズナメコ**的前面，并质问这些妖怪为何要恃强凛弱。领头的**リ-夫人**生气地问私语者是何方神圣，竟敢多管闲事。私语者用帅气的表情说自己只是一个路过的妖怪执事，但决不允许别人欺负弱小，并指着景太说那就是自己的主人。这让一直作无辜路人围观状的景太卷入了混战中。

将**リ-夫人**一行击败后，**キズナメコ**欣然地与景太成为了朋友。景太好奇地问私语者刚才**リ-夫人**他们说的元祖和本家是怎么回事。结果私语者正在滔滔不绝地解释时，景太早已进入了梦乡……

第二天，景太发现之前供奉在佛坛前的温泉馒头变得十分巨大，外婆也说近来村中经常会出现莫名其妙巨大化的南瓜和邮箱等物品。少根筋的地缚猫一看见巨大的温泉馒头就兴奋地扑了上去，说吃下这么大的温泉馒头是它一直以来的梦想，结果温泉馒头突然自己飞出了屋去，并进入了院子中的仓库。

众人急忙追上前去，突然仓库中传来一个声音：“这六十年来我一直在等待着拥有妖怪手表的人……”地缚猫一边大叫着：“比起这个！快把温泉馒头还给我！”一边跳入了仓库中。结果张有结界的仓库一下子就把地缚猫弹飞了出去。



景太用妖怪手表调查仓库门口后发现，仓库中盘踞着一只巨大的猫妖。众人协力将其从仓库里拽了出来，而想要见识景太一行人实力的巨猫则强行将景太他们卷入了战斗。

将巨猫击败后，私语者发现了它身上有一个栓状物体，地缚猫拔下栓后，泄了气的巨猫变成了浮游猫（**フユニャン**）。浮游猫说为了帮助他的某个朋友，它一直在寻找像景太这样的人，不知不觉就过了60多年。景太惊讶地问：“莫非你是为了见我才对温泉馒头施法，然后让它带我来这里的么？”浮游猫摇摇头说：“我只是想吃温泉馒头而已，而且我变大后也需要吃巨大形状的食物。”一脸汗颜的景太追问浮游猫口中所说的那位需要帮助的朋友是谁。没想到浮游猫看着景太不紧不慢地说：“先等我把温泉馒头吃完再说吧。”

穿越回60年前（60年前のマキモドセ）

吃完温泉馒头的浮游猫告诉景太，他所说的朋友就是景太的外公——天野庆藏。

“但我的外公早就去世了啊。”景太不解地问。浮游猫说：“所以你需要和我一起回到60年前。”并将一行人带回了60年前。

60年前的毛马本村看上去和现代的别无二致，大家都怀疑是不是穿越没有成功。浮游猫说只要找到了庆藏就会知道，于是众人先回外婆家寻找庆藏，却发现屋中空无一人，浮游猫想了想说可能庆藏去了秘密基地。

秘密基地在深山中，众人正要前往，却在门口看到了一个举止奇怪的人。浮游猫说这人被妖怪附身了，浮游猫刚说完附身于人的妖怪从人类的身体中脱离了出来，景太急忙用妖怪手表搜索，却没有发现那妖怪的身影。浮游猫说那是怪魔，比起普通的妖怪更为邪恶。刚一说完那只妖怪就附身在了私语者的身上，突然从树林中跳出了一个身影，将私语者击倒在地，他连续发动攻击将私语者体内的怪魔打了出去。救了私语者后此人就立刻就消失了，众人继续赶往秘密基地。

来到秘密基地后，景太惊讶地发现原来刚刚救了私语者的就是他的外公庆藏，庆藏生气地责问浮游猫为何要将景太他们带来秘密基地，浮游猫告诉他景太是他的孙子。庆藏听后惊讶地问浮游猫莫不是使用了怪魔的石头。浮游猫点点头说：“是的我从60年后将他们带来此地，想要让他们帮助你。”庆藏却毫不领情地说：“谁需要帮助！我一个人就可以与怪魔战斗，我不需要朋友！”说完就向门外走去。

景太看着庆藏的背影说：“浮游猫也不是你的朋友么？”“……不是，我还有事，先走了。我回来时你们最好都给我滚出去。”庆藏说完就急冲冲地走出门去。赶紧追出去的景太却已找不到庆藏的身影，私语者看着失落的景太说：“既然如此就让我们

回到秘密基地好好调查一番吧，说不定能发现什么线索。”

调查秘密基地左侧中间发亮的物体。



在秘密基地中景太惊讶地发现了妖怪手表的设计图，浮游猫说这本书记载着庆藏的许多关于发明的点子，而最初制作出妖怪手表的人就是庆藏，他制作的妖怪手表还能和怪魔作战。并且这个设计稿已经成形了，只要在钟表超视堂（时计の超视堂）、大森山神社（おおもり神社）和樱町铁工所这三个地方收集了零件就可以进行制作，于是景太决定立即前往樱町收集零件。

从村子门口的右侧可直接来到毛马本站。

众人好不容易走到车站前，景太抱怨这个时代的交通居然这么不便利，如果用之前的石头瞬移到这里说不定更快。结果浮游猫说那个石头只能用来穿越，没有瞬移功能，而且那石头已经是最后一个了。景太、私语者和地缚猫慌了起来，说如果没有石头我们怎么返回现代。浮游猫说这里有能掌控时间的妖怪，到时它自会送你们回到现代。而且那个妖怪现在应该就在这车站附近。

在正对车站入口的左侧可找到妖怪——云外三面镜（うんがい三面镜），与其对话可成为朋友。

与云外三面镜成为朋友后，众人进入车站前往樱町。下车后一行人先来到了离车站较劲的樱町铁工所。在工厂门口与回忆屋的店主对话后景太得到了“不可思议的导航玉（ふしぎなビ－玉）”。进入工厂，景太发现妖怪手表根本什么都搜索不出来，于是景太拿出了导航玉，眼前出现了えんらえんら・怪，原来工厂里的人样子怪怪的都是因为她这个烟雾系妖怪的法力。

调查工厂入口右侧自己动起来的机器，えんらえんら・怪会现形；调查工厂右侧房间中间的广告牌；调查左侧房间左上方的地藏菩萨；调查中间房间最上方平台上的雕塑后会强制进入战斗，打败えんらえんら・怪会触发剧情。

将えんらえんら・怪击败后，众人发现原来えんらえんら是被怪魔附身了才变成了这个样子。此时工厂中突然出现了一个神秘的身影，这个被称为大ガマ的妖怪是本家的首员大将，他代えんらえんら向众人赔了个不是就离开了。而这个能探测出怪魔的导航玉就是制作妖怪手表的重要零件，于是大家向着下一个目的地赶去。

来到大森山的神社前，景太用妖怪手表在正对神社右侧的石狮子旁发现了コマじろう，コマじろう看着众人觉得有种很熟悉的时曾相似的感觉，就说可能是之前哥哥写来的信上提到了景太他们，结果コマじろう怎么也找不到信，说是可能掉在お稲荷さん那里，于是众人决定去花道商店街为コマじろう找信。

去花道商店街找到お稲荷さん会得到信，返回时顺路经过超视堂，与店主对话。店主让景太帮他找来辣椒（トウガラシ），这种辣椒在现代的樱花中央市的カレ－屋中有。先将信交给コマじろう可得到“超级厉害铃（もんげ～铃）”。然后返回车站坐火车回到毛马本村，使用云外三面镜回到现代，坐电车回到樱花中央市，去カレ－屋与店员对话可得到辣椒“ヤバネロ”。返回过去将其交给超视堂的店主，会得到“精空手表（セイコ－ン时计）”。

收集完妖怪手表的零件后一行人回到了秘密基地，庆藏看见他们后十分生气，正要赶他们出去，庆藏却突然被景太手中的ヤバネロ辣椒吸引了注意，觉得可以用这个为自

己的武器增加威力。浮游猫对庆藏说景太帮他找来了制作妖怪手表的零件，并指着景太对庆藏说景太就像勇气（ガッツ假面）身边的助手少年比特（ビ－ト）一样能干，所以景太和庆藏是命中注定的搭档。听了这句话后身为勇气假面狂热粉丝的庆藏让景太把所有的零件交出来，决定将妖怪手表制作完成。景太听后开心地跑上前去说：“谢谢你，外公！”而害羞的庆藏则生气地说不要叫我外公要叫我庆藏！一旁的浮游猫他们被情感表达上十分笨拙的庆藏逗得哈哈大笑起来。

妖怪手表・零式（妖怪ウォッチ・零式）

看着正在制作妖怪手表的庆藏，私语者激动得说能目睹妖怪手表的诞生真是像做梦一样。庆藏拿着制作完成的妖怪手表自豪地展示给众人说，这是妖怪手表・零式，也就是妖怪手表的试验版本，使用它妖怪们就可以使出强力的G必杀技了。

解锁“召唤”程序。

浮游猫询问庆藏为何不自己使用妖怪手表・零式，结果庆藏说他一个人战斗就好，反正也没有可以依靠的同伴，说完这句话后庆藏就夺门而出。浮游猫听后低落地说能和庆藏你战斗的同伴其实有很多啊……说完，浮游猫也追了出去。

景太追着两人来到河边，只看到浮游猫一个人站在桥上，失落的浮游猫告诉景太他们其实想要与庆藏成为朋友的妖怪有很多，说完就从身上掏出了枚牛奶瓶盖，上面写着许多妖怪的名字，原来这都是庆藏曾经帮助过的妖怪。私语者发现上面还有河童的名字，浮游猫说河童是庆藏第一个帮助的妖怪。地缚猫说那就让这些妖怪一起来说服庆藏吧，私语者也赞成这个主意，并注意到牛奶瓶盖上还写着与河童相遇的地点。于是大家决定先去瀑布边找河童商量对策。



来到瀑布边众人发现了一座河童的石像，浮游猫告诉景太他们河童其实在怪魔袭击村子的那天已经被名为金（キン）和银（ギン）的两只妖怪施咒变成了石头。而且被变成石头的不止是河童，恐怕所有想要与庆藏成为朋友的妖怪都已经被施咒了。此时私语者突然拿出了名为“石化消解（セキカトケ－ル）”的药，说这能将被石化的妖怪都复原。结果对河童使用了药剂后河童并没有复原，浮游猫说可能是咒语的力量太强了，之前他与庆藏为了救这些被石化的妖怪也使用了各种各样的方法，最终却都没能成功，庆藏还向已经变成了石头的河童和から伞お化け他们道了歉。一听到から伞お化け的名字，私语者和景太都来了精神，私语者告诉浮游猫他们在现代遇到过から伞お化け。浮游猫想了想说莫非60年后这些法力就变得越来越弱了？“那我们就回到现代用石化消解药将它们恢复原状吧！”私语者说道。景太和地缚猫也表示赞同，于是浮游猫将写着妖怪名字的牛奶瓶盖交给了景太。

回到现代，来到毛马本村的正面岩就会看到から伞お化け，与其对话后から伞お化け会消失，根据任务导航来到翡翠溪谷（かわせみ溪谷）可找到被石化的から伞お化け，触发剧情后就能让它恢复原状。

利用场景入口处的云外镜传送到外婆家，在房间左侧会看到ざしきわらし，触发剧情后ざしきわらし会恢复原状，然后ざしきわらし让景太他们帮忙找一件宝物，对话完毕后，前往外婆家外面用来烧洗澡水的烟囱（エントツ）。调查后可获得ガッツ假面メンコ，将其交给ざしきわらし即可完成任务。

沿着萤火虫的小路来到瀑布边，为河童解除石化状态后会进入强制战斗，战胜河童即可完成任务。

前往一德寺，寺中的一个老人告诉景太くだん的石像已经被搬去了樱花新镇的一座名叫EX树（EXツリ－）的高塔。坐上巴士到毛马本车站，坐电车在さく

らぎ站下车可来到EX树，进入EX树–里面与电梯前的工作人员对话，然后用妖怪手表调查正对电梯右侧的售票处可发现妖怪ホリュウ,打败ホリュウ后与工作人员对话即可乘坐电梯来到高塔的展望台，在展望台上可看到くだん，为其解除石化状态后即可完成任务。利用门口的云外镜回到外婆家休息。

第二天一大早来到分校，进入分校后在厕所里用妖怪手表调查会发现花子。为了获知にんぎょ的消息必须陪着花子玩游戏，在1分钟内找到5只妖怪，注意不要漏掉教学楼后方右侧的花子。玩完捉迷藏后花子告诉景太にんぎょ的石像被送去了那岐崎（ナギサキ）港町东边海边的洞穴中。

由于进入洞穴需要先将妖怪手表升级到C等级，因此玩家在到达那岐崎港町开启了村中的云外镜后，可以回钟表调子堂升级手表。在竹林のおんぼろ屋敷打败カブトさん、わらえ姊和おにぎり侍这三只妖怪后向钟表调子堂的店主汇报即可。

升级完手表后回到那岐崎港町进入洞窟，进入后私语者提示景太使用妖怪手表进行搜索，搜索木桥右侧的石头会发现谜之告示牌。谜底是ワカメくん，输入后必须在光环中放入ワカメくん，所以如果还未与其成为朋友的话就多与洞中出现的ワカメくん战斗，向其投掷



最喜欢的拉面类食物就可迅速成为朋友（在此最好也顺便与コンブさん和メカブちゃん成为朋友），召唤出ワカメくん后与其对话周围的水位会下降。

走地图的左下方，继续用妖怪手表调查会发现谜之告示牌，谜底是こんぶさん，召唤出它后水面可上升。



继续前行，来到地图的左上方，用妖怪手表发现谜之告示牌，输入谜底メカブちゃん，然后将其召唤出来，水面会再次下降。

顺着导航前行可找到にんぎょ的石像，调查石像时会出现大后悔船长，这也是本作的第二次BOSS战。BOSS会自行变换玩家战斗阵型，除此之外就没有什么威胁之处了。多释放必杀，并每隔两个角色安排一名回复型角色，打起来就十分轻松。

战胜BOSS后，私语者将にんぎょ也恢复了原状，にんぎょ听说情况后欣然加入队伍。



秘密基地前练习的庆藏感到了自己的极限，他想起了以前的一个朋友，以前他的这个朋友被周围人欺负时，懦弱的庆藏不敢上前帮忙，因此被朋友责怪说这根本算不上朋友，那个人甚至说出了他没有庆藏这样的朋友的话。就连现在回想起来庆藏也觉得自己确实没有资格拥有朋友，直到遇到了勇气假面，庆藏开始决意成为能用全力保护朋友的男子汉。

回到秘密基地的景太他们告诉了浮游猫那些被石化的妖怪都恢复正常的事，突然金和银现身了。浮游猫指着金和银告诉景太他们这两人就是将那些妖怪石化的罪魁祸首。

此战一共有金和银两个对手，玩家可以使用妖怪的必杀技进行集体攻击，同时削减两个BOSS的血量，也可以先集中精力消灭一个BOSS，然后等剩下的那个BOSS手上出现道具时就及时使用集中攻击将其打掉。之后只要注意兼顾回复就能顺利将其击败。

将金和银打倒后，没想到这两只妖怪瞬间又恢复了原状。金和银渐渐向景太他们逼近，这时庆藏突然出现向金和银发动了攻击，没想到被银轻易地挡了开。金和银决定先处理庆藏，此时从石化状态中复原的妖怪们都出现了，浮游猫也加入进来用法术将金和银定住，庆藏从空中一跃而下消灭了金和银。



已经认同景太为同伴的庆藏开心地与景太做起了强化特训。庆藏开心地一边哼着勇气假面的主题曲，一边摆出勇气假面的经典造型，这让景太不知该作何反应。庆藏看着景太呆滞的样子生气地说以后只要他哼了主题曲，就要一起大喊“勇气！”然后摆出这样的造型，庆藏还说今天不练好摆造型就不让景太回家，这让对特训内容大失所望的景太苦不堪言。

而另一边金和银正向头目汇报着那些消失的妖怪已经重返人间了。“那么就将他们再次消灭好了”坐在宝座上的头目冷冷地下达了命令。

台风来了（台风がやってきた）

看着电视上播放台风登陆的消息，景太兴奋地庆祝起来。接着电视上又报道了樱花新镇的海边近来出现了晴天与雨天短时间切换的奇异天气。妈妈听后让景太外出时小心天气的突变。

在景太的房间中私语者和地缚猫一起跟随ブリ–队长做着有氧体操。吵闹的声音让躺在床上看漫画的景太大为恼火，地缚猫反而劝景太来和他们一起做运动，还说躺在床上一直看漫画是很不健康的。景太生气地说：“首先按常理来说猫应该是整天安静地睡觉才对，而且猫就是吃闲饭的宠物而已。”这句话让地缚猫受到了巨大的打击。景太还强势地对地缚猫说我才是你的饲主。地缚猫也生气地说：“我既不是吃闲饭的也不是宠物！”景太轻蔑地看着地缚猫说：“那你说你是什么。”私语者补刀地说了一句：“他是地缚灵中的猫啊，还是只被饲主说过‘逊毙了’的猫。”被私语者这番话勾起了伤心回忆的地缚猫哭着在地上打起滚来。私语者看着地缚猫伤心欲绝的样子指责景太刚刚说的话都太过分了，景太也责怪私语者让地缚猫想起了悲惨的往事。

“总之，猫就要有猫安静的样子”景太生气地对地缚猫说。在地上打滚的地缚猫爬起来也气愤地对景太说：“我不允许任何人这样说我，而且你听过这样一句话吗！狗是黏人的，猫是恋家的。猫从不会过分亲近和顺从人类！”说完地缚猫就离家出走了。

与私语者对话，接受寻找地缚猫的关键任务，接受任务后再与私语者对话一次。出家门后，往地图下方有紫色头像的地方走，与コマ对话去面包屋（パン屋）。来到面包屋门口与ツチノコ对话后，去场景左上方的河边，最后与じんめん犬对话后前往在河川敷。



一来到河川敷就看见开心地与女高中生在一起的地缚猫，地缚猫正打算寄住到她们其中一人的家中。私语者担心看着这一切的景太会受到打击，没想到景太不仅没有失落反而还很开心，并说今后总算不需要费力准备那么多地缚猫喜欢的巧克力棒，也没人会再打扰他看漫画了。突然景太像想起了什么似的，说还是有一点不好。私语者正有点感动，结果景太说这样的话那个养地缚猫的人太可怜了。这让私语者彻底地无语了。

这时天空中出现了金和银，银看着景太他们对金说：“这群人应该算不上敌人吧，为何头目她要如此在意呢？”金说这不是我们应该关心的事，只要履行了头目的命令就好。于是金和银布阵施法让地缚猫瞬间消失了。

落入未知空间的地缚猫恢复成了普通猫的样子，并身处在以前的饲主——惠美的家中。冷静下来的地缚猫决定先找到惠美。下楼后地缚猫发现惠美正在被她妈妈训斥，原来老是贪玩的她最近成绩不断下降，而惠美辩解自己是因为考试那天肚子太痛了才考出了这样的分数。被妖怪附身的妈妈则毫不客气地说我可不记得我养出了像你这样爱撒谎的孩子，听到这句话后惠美气得跑出房间，而地缚猫想告诉惠美她妈妈已经被妖怪附身了，惠美却根本听不懂地缚猫在说什么。

惠美和地缚猫来到室外，看着天空的惠美心情好了大半，惠美向地缚猫倾述自己自从当了委员长后老是被大家拜托各种各样的工作，但却没有人倾听自己的烦恼，只有赤丸（地缚猫原本的名字）愿意听她说话。地缚猫走上前去安慰惠美，惠美抱起地缚猫说那以后我们要一直在一起哦。

下楼与惠美对话，选择“ニャン”。出门后两人度过了愉快的一天。

再次下楼与惠美对话，选择“ニャン”。

地缚猫和惠美来到十字路口，看见街对面的朋友后惠美开心地朝着街对面跑去，结果一辆被妖气环绕的车向着惠美撞了过来。地缚猫想起了自己当时的事，身手矫健的它之所以会被卡车撞到就是因为那辆车被妖怪控制。此时金和银出现了，他们对地缚猫说我们现在给你一次不做妖怪的机会，你好好考虑吧。地缚猫看着他们坚定地说：“我绝对不会后悔！我很喜欢惠美！”说完后地缚猫撞开了惠美，自己被卡车碾了过去。

死后的地缚猫看着自己的身体被惠美抱在怀里，惠美说：“莫非你是为了救我才被车撞死的吗？这样的你真是太逊了！”惠美一边责怪着地缚猫一边不停地流着眼泪。变为灵体的地缚猫看着这样的场景也泪流满面“太好了，原来惠美并不是因为讨厌我才说我逊啊……”

“谢谢你，赤丸……”“嗯，再见了惠美……”

回到了现实世界中的地缚猫看见了正在焦急寻找它的私语者和景太。私语者看着从天而降的地缚猫惊讶地说：“你去哪儿了？我们还以为你升天了！”“我刚刚经历了一件不思议的事……”地缚猫笑着说：“不过我总算放心了！”

在天上看着这一切的金和银说：“看来我们没能让这只猫妖离开这个少年啊，先暂且回去将这一切禀报头目吧。”

看见地缚猫平安出现后，景太对地缚猫说“刚刚对不起了，地缚猫。”“我也想说对不起，从今以后我会尽量成为一只好猫的。你让我住在家里我还那么胡闹，真是太不好意思了。”地缚猫也抱歉地对景太说。景太开心地说：“看来你懂事了嘛！走，我

们一起回家吃巧克力棒吧。”听到这句话地缚猫的脸上闪过一丝不安：“说起来……有件关于巧克力棒的事……”景太的脸上也闪过一丝不安：“莫非你……把巧克力棒都……你这只贪吃的妖怪猫！”“猫也是有自由饮食的权利的啊！我强烈主张这一权利！”“诶……看来你们俩的关系也没什么改变呢。”目睹了整个事件的私语者只能一脸无奈。

去钟表调子堂与店主对话触发妖怪手表的升级任务，然后进入团团坂道的车站与工作人员对话，接着去さくらぎ站，与工作人员对话后再坐车前往福の宫，下车后与工作人员对话。前往樱花中央市的ビジネスガ－デン的七楼找爸爸。如果此时已到夜间，可以先去做升级任务，先去那岐崎港的里作业场（里の作业场）打败ミチクサメ、然后去海边洞穴（海边の洞穴）打败しょうブシ和のらりくらり，并顺便在这里与おもいだスッポン成为朋友。

在公司与爸爸对话，会得知他曾经去过小猪银行（こぶた银行）、自行车屋（自转车屋）和咀嚼汉堡店（モグモグバ–ガ–）这三个地方。去自行车屋可找到文件，将其交给爸爸后第二天爸爸会带景太去买自行车。

帮爸爸找回重要的文件并得到了自行车后，景太回到了家中，看着窗外的天色感觉台风应该快登陆了。此时镜头转到了河川敷旁，妖怪晴男和雨女正在公然秀恩爱，晴男在风雨中深情地看着雨女说：“哦，雨女，我的甜心。”雨女也红着脸看着晴男说：“噢，我亲爱的晴男大人……”“就算你是本家的人也没关系，我们要永远在一起。”“恩，就算你是元祖的妖怪我也不在乎，我将永远都跟随你。”两个人腻腻歪歪的行为招来了“台风の目”，看不惯情侣秀恩爱的“台风の目”决定给他们两点颜色看看。两人一旁的“さかさっ伞”看出情况不妙，立即跑去景太家求助。

“さかさっ伞”告诉景太这场台风就是“台风の目”搞的鬼，如果不阻止它的话这个小镇也会在台风中被卷走。于是景太一路跟着“さかさっ伞”来到了河川敷，亲眼看着“台风の目”将晴男和雨女卷走。

剧情后会自动进入BOSS战。先对准攻击BOSS手上的两个眼睛，将其都消灭后再集中攻击BOSS脸上的独眼，期间BOSS的攻击招式比较频繁且多为集体攻击，所以要特别注意回复，BOSS施展单体攻击时很容易让角色被附身，玩家必须迅速驱散己方的附身状态。去河川敷前最好先在便利店存档并购入大回复量的道具。

打败“台风の目”后，原本狂风大作的天空恢复了平静，“さかさっ伞”也与景太成为了朋友。众人正在说话时，身旁突然传来“噢，我的甜心！”另一边也传来“晴男大人！”的深情呼唤。被雨女撞飞的私语者看着晴男和雨女腻歪的相逢场面眼珠子都快掉出来了。晴男深情地凝视着雨女说：“你看这就是我们两人的爱所唤起的奇迹！我再也不要离开你了！永远都不会离开你了！”“诶……看来这两个人已经完全沉浸在自己的世界中了啊……”无奈地看着这两人的“さかさっ伞”看来早就已经习惯了……

妖怪大合战

与小伙伴们玩耍过后景太和私语者向家里走去。突然浮游猫和云外三面镜出现了，浮游猫急着对景太说这次还需要借助一次景太的力量。景太惊讶地问到底出了什么事。“大合战开始了！总之你们快回到过去，我们在樱町的车站前集合。”说完后浮游猫和云外三面镜就消失了。

来到樱町后，景太忙上前询问浮游猫刚刚它说的大合战究竟是怎么回事。“元祖和本家你应该知道吧。”浮游猫说道：“这就是妖怪世界的两大势力，之前我们不也见过本家的大将大ガマ么。虽然这两家的势力人数差不多，以前关系也不怎么好，但也从未出现过大的摩擦。但最近两家的情形都很奇怪。”说完浮游猫指了指街对面，景太一看四周尽是在吵架的妖怪。“是的，最近元祖和本家的关系急速恶化”。浮游猫继续说道：“这样下去全面战争……也就是大合战就会上演。”“元祖和本家的大合战？我好像听说过这件事诶。”私

语者一边说一边拿出了妖怪Pad。浮游猫说他这六十年一直隐身在仓库中所以没怎么听说过这件事，庆藏也觉得这件事很奇怪因此一个人展开了调查，但现在大家都不知道究竟发生了什么事，因此需要景太他们的帮助。于是景太一行决定先询问街上的妖怪掌握一些关于大合战的情报。

走向街上有提示标记的地方触发剧情，之后与キズナメコ对话。

询问了街边的**キズナメコ**后，一行人打听到近来元祖和本家确实要开战，开战的地点就在樱町对面的平釜平原。

从团团坂道正天寺的西面进入“彼岸山隧道（ひがん山トンネル）”就可以来到平釜平原。

一行人刚来到平釜平原，就看到了**えんらえんら**。**えんらえんら**问景太他们莫非也是来参加大合战的，景太点了点头。**えんらえんら**问景太究竟支持元祖和本家的哪一方？景太选择了与**えんらえんら**一样的本家（注：这里玩家可以自行选择），**えんらえんら**十分开心。



来到本家的本阵，景太他们见到了本家的大将**大ガマ**，景太询问元祖和本家开战的原因，**大ガマ**说：“元祖的那些家伙气焰太过嚣张，他们太过守旧根本不将眼光放在新事物上，而今天就是‘那一天’的了断。”“那一天的了断……是什么意思？”景太继续追问。这时战场上传来了开战的声音。**キュウビ**作为主战力也出发了，突然**えんらえんら**冲进来报告说“守り镜”被敌人盯上了，而它正是本家防守的关键，现在的本家如果没有了“守り镜”的结界就会被完全暴露在元祖众妖的面前。**大ガマ**转过头对景太说：“景太，对不住了，你能从元祖的妖怪他们那里保护好守り镜吗？”景太有点犹豫不决，而私语者则对景太说为了让元祖和本家好好坐下来谈谈，就只能尽快结束这场战争，**えんらえんら**也乞求景太能够帮助本家，于是景太只得冲入敌阵保护“守り镜”。

顺着导航来到场景上方，战胜百々目鬼后与大ガマ对话，触发剧情。

然后与本阵右侧的えんらえんら对话。对话完毕后在战场上找寻元祖的红色石头（选择元祖阵营的则需要找寻本家的蓝色石头），与石头前方的任意妖怪战斗，获胜后就可以将其变为本阵营颜色的石头，使己方防守结界逐渐扩大。清除完指定的结界后，私语者让景太立即前往元祖的本阵，结果景太达到本阵后发现还是无法进入，返回元祖本阵前与万尾狮子对话，将其战胜后来到地图左侧的山丘上，キュウビ会为景太打开前方的道路，继续前行战胜元祖守り镜前的ガマンモス，再调查“守り镜”就可以解开元祖一方的结界。前往元祖的本阵中与土蜘蛛对话，就会进入战斗。战胜土蜘蛛后即可触发剧情。



打败了土蜘蛛后，景太问他为何元祖要与本家开战，土蜘蛛说这就要追溯到数百年前妖怪还没有分为元祖和本家的时候。某日土蜘蛛和**大ガマ**去给**エンマ大王**送温泉馒头，他们为了温泉馒头的馅究竟是送红豆沙馅（こしあん）还是红豆粒馅（つぶあん）的事吵了起来，其他的妖怪也在听后加入了争执中，因此支持红豆粒馅的元祖和力挺红豆沙馅的本家就从那天开始了对立。景太惊讶地说这么大阵仗的战争原来就是因为这么无聊的事么！土蜘蛛说这才不是什么无聊的

事，我现在想起来都是气。“但我两种馅都喜欢！“景太说道“我的父母之前也为温泉馒头的事打了起来，但其实这两种温泉馒头都很好吃啊，如果把两种温泉馒头都送给エンマ大王的话他一定会更开心的！”

“但还有一个大问题，”突然出现在众人身后的庆藏说到，他让所有的妖怪都集合起来，然后告诉了大家一个震惊的消息——在这场大合战里有邪恶的妖怪在捣乱，说完庆藏向一旁的あかなめ施展了攻击，其体内的怪魔被打了出来，“其他的怪魔也老老实实地现身吧！”庆藏对四周大声喊道。此时周围的妖怪纷纷变为了怪魔，金和银也随即出现了。

“你们居然还活着。”浮游猫有点不敢相信。

“太天真了，只要有头目的力量我们就可以无限次地复活。”银得意地说道。

“这就是‘附身人类与妖怪 让所有人彼此仇恨 不久之后 全世界就会毁灭’计划，只要是阻碍这个计划实施的人我都会让他消失。”トキヲ・ウバウネ奸笑地出现在了众人面前。“你们好，我就是统率怪魔的最高领袖。”

喵达大师的试炼（マスタ-ニャ-ダの试练）

トキヲ・ウバウネ看着景太等人说：“今天就是来和大家打打招呼而已，那么我就此告辞啦！”“不准跑！你让元祖和本家陷入了如此境地，我们不会放过你的！”说完土蜘蛛和大ガマ一跃而起，却被トキヲ・ウバウネ面前的厄怪一招挡开。“那么接下来就拜托厄怪啦，拜拜咯。”说完这句话除厄怪之外的所有怪魔都消失了。

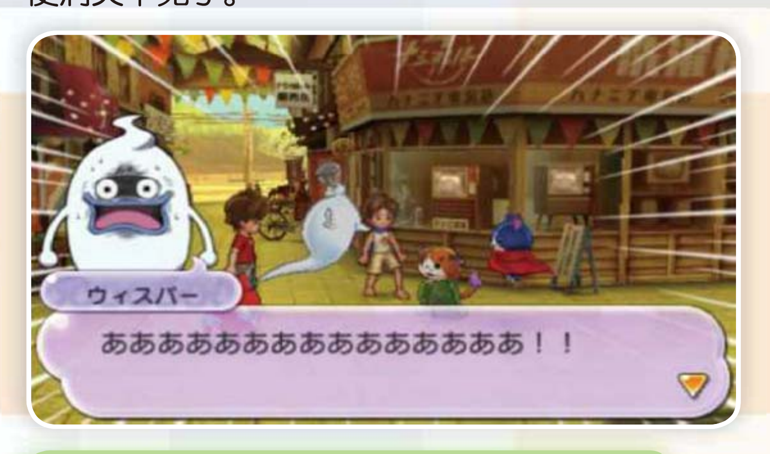
与厄怪陷入了苦战的土蜘蛛和大ガマ张开了结界让景太他们先走，众人逃出隧道后浮游猫提议去找最强的妖怪—喵达大师。但喵达大师毕竟是传说中的妖怪，行踪成谜，



不过最近听说它有在樱町现身。于是大家兵分两路，庆藏和浮游猫去花道商店街，景太他们则决定先去车站前面看看。

景太来到车站前与晴男对话，当时正在对雨女展开猛烈追求的晴男以为景太是情敌，于是景太就这样被卷入了战斗。战胜晴男并获得了关于喵达大师外形的情报后三人前往商店街与浮游猫他们会合。

没能在车站附近找到喵达大师的景太一行赶往商店街与庆藏他们会合，结果看见庆藏和浮游猫根本没有认真打听情报而是在看勇气假面的节目，一问他们原来这两人连情报都没有打听到。私语者拿出妖怪Pad说根据我们的情报喵达大师留着胡须，穿着斗篷，正说着其他人发现他们中间出现了一个和描述一模一样的妖怪。放下妖怪Pad的私语者也被眼前的妖怪吓了一跳。众人向喵达大师解释了情况后，却发现喵达大师早已睡着了。性急的庆藏气得跑开了，此时喵达大师睁开了眼睛慢悠悠地说：“你们去毛马本村的木内山吧，你们追寻的答案就在那里。”说完便消失不见了。



前往毛马本村的木内山，在木内山入口处与喵达大师对话。

在木内山入口处，喵达大师告诉景太他们需要接受3个试炼，喵达大师让他们准备后就上山来。进入山中找到喵达大师后，喵达大师告诉景太第一个试炼是关于毅力的，而试炼的内容是捉迷藏。

与喵达大师对话，然后选“はい”，在1分钟之内找到喵达大师。开始捉迷藏后喵达大师的移动速度非常快，玩家可根据它的移动路线在路中间等它过来，然后加速跑与其对话即可。

继续上山接受第二个试炼，第二个试炼是爱的试炼，私语者一听是爱的试炼就猥琐地说：“大师，如果是像我这样的绅士来接受这样的试炼就还好，可景太还是个小孩子啊，会不会有点太早了？”喵达大师淡淡地说：“这个试炼是为了检验人的慈爱之心，以及对弱者的温柔之心。”

两分钟内，在村中找到五只幼猫。五只猫分别在门口、井边、场景右上方的树边、通往田地楼梯旁的小房子左侧、河边的楼梯旁。

为了进行第三个试炼，必须回到现代的钟表调子堂升级妖怪手表到A等级。

在钟表调子堂接受了升级任务后，去跑腿巷的影村医院（かげむら医院）打倒ヨミテング、さとりちゃん和ゴリだるま。

将妖怪手表升级后回到正面岩，上到山顶与“鬼食い”对话，喵达大师将它打醒后就会进入战斗。与鬼食い的战斗只要注意回复并多带几个复活用的汉方药就可以轻松通过。

通过了所有的试炼后景太他们才知道“鬼食い”其实是喵达大师的弟子，庆藏和浮游猫也赶来和大家会合。庆藏和喵达大师一起喊出了勇气假面的口号，原来他们两人都是勇气假面的粉丝。喵达大师将“渊力（ホ-ス，此处恶搞《星球大战》的原力）”交给了景太，并让景太他们赶紧前往平釜平原阻止厄怪的行径（途中路过一德寺时最好先存档一下）。

来到平原众人看到土蜘蛛和大ガマ被厄怪修理的惨状，让景太十分动摇，突然空中传来喵达大师的声音“快使用渊力”。性急的地缚猫听后抢过渊力正要使用，私语者也争夺起渊力说这么重要的东西不要随便乱用



啊，正说着地缚猫就在原地转起了圈，厄怪本以为可以轻松打败景太一行人，结果却因为转圈的地缚猫和私语者变得头晕起来。突然地缚猫松了手，飞出去的私语者砸晕了厄怪，众人冲上前去与厄怪展开了战斗。

厄怪除了会吸血外没其他特别之处，多释放必杀将其击败即可。

将厄怪击败后，土蜘蛛和大ガマ握手言和，妖怪势力从此又合为一家。此时**トキヲ・ウバウネ**正在自己的老巢表彰自己手下的得力干将，回来禀报败绩的厄怪被生气的**トキヲ・ウバウネ**吸入结界，其他怪魔也一副幸灾乐祸的样子。**トキヲ・ウバウネ**看着四名怪魔部下得意地宣布自己的计划正要刚刚开始。

夺回一切！（スベテをとりもどせ！）

消灭厄怪后喵达大师现身了，喵达大师告诉众人**トキヲ・ウバウネ**开始行动了，整个樱町都陷入了危机。庆藏询问是**トキヲ・ウバウネ**、金、银和厄怪再度袭击樱町了么？喵达大师说他倒没有感觉到厄怪的气息，反而有4个比厄怪更为强大的怪魔来到了樱町。而且如果不把他们打倒的话可能整个樱町就没有未来可言了。私语者笑着说怎么可能，未来的樱花新镇还一片平静祥和的样子。“但**トキヲ・ウバウネ**有着夺取时间的能力，也就是说它可以改变历史。”喵达大师刚说完，**キュウビ**就出现了。**キュウビ**说现在樱町天空中云的走向十分奇怪，**オロチ**也出现说樱町聚集了人数众多的怪魔大军，众人听后急忙向樱町赶去。

刚走出隧道，**トキヲ・ウバウネ**就出现了，**トキヲ・ウバウネ**对景太他们说就算你们现在来也晚了，樱町马上就是我的囊中之物了。原来现在樱町上空的云叫姥云（**ウバ云**），是由怪魔们融合而成，一旦这些云布满了樱町的上空，樱町中所有的人类和妖怪都会被怪魔附身。说完后**トキヲ・ウバウネ**得意地看着景太他们说那么现在就让我带你们去看看由我制造的未来吧。

被卷入**トキヲ・ウバウネ**的结界后，景太他们被传送到了平行时空的樱花新镇，

一个被怪魔缠身的大叔向景太他们走来，于是景太一行就被卷入了与怪魔的战斗中。战胜怪魔后，私语者确定这是被**トキヲ・ウバウネ**改变了历史的未来，担心父母的景太回到家中后发现父母也被怪魔附身了，于是三人决定回到过去阻止**トキヲ・ウバウネ**的阴谋。为了回到过去，景太追循着妖气来到了公民馆，他用妖怪手表在公民馆入口左侧的松树旁发现了谜之告示牌。

输入答案“うんがいさんめんきょう”即可召唤出云外三面镜。

利用公民馆前的云外三面镜三人回到了过去。一来到过去的樱町，就看到庆藏和浮游猫在空地上，向庆藏他们说明了情况后，浮游猫说这些云都是在樱町的几处地点冒出浓烟后产生的，私语者说这些烟可能与天上的云有关。于是众人决定前往冒出浓烟的葫芦池、樱花小学和影村医院看看。

打败了守卫出云烟囱的三只妖怪后，私语者感觉到从樱町的南面传来了一股更为强烈的怪魔气息。众人来到铁工所前，发现原来这里还有一个出云烟囱，而守卫它的则是所有怪魔中最强的破魔。将破魔也击败后，最后一个出云烟囱也被土蜘蛛破坏掉了，可是天上的云并没有要消散的样子。

此时浮游猫突然出现说知道了**トキヲ・ウバウネ**位于樱町最南面“三丁目の夕阳ヶ丘工厂”的老巢。

从工厂大门左侧的梯子可爬上圆形高台，向场景下方走从管道上的梯子爬下，继续前行就可以来到工厂厂房正门，在门口存档后进入大门。

在进入**トキヲ・ウバウネ**的房间前，金和银拦住了景太一行人的去路，庆藏和浮游猫拖住了金和银让景太他们继续前行，一进入前方的房间就看到了坐在宝座上的**トキヲ・ウバウネ**，**トキヲ・ウバウネ**说就算没有那些出云烟囱，天上的姥云还是会渐渐布满天空，等自己的力量充足后就会让怪魔们一举附身樱町的所有人类和妖怪。“我们不会让你得逞的！”说完后景太和妖怪同伴们就冲向了**トキヲ・ウバウネ**。

第一次与**トキヲ・ウバウネ**作战只要把它的血打掉一半就可以结束战斗，因此只要注重回复并适时释放必杀技就不难达成。

没想到即将被打败的**トキヲ・ウバウネ**瞬间又回复了原状，**トキヲ・ウバウネ**也得意地说：“那是因为我是不死身，会逆转时间啊。”而在门外陷入苦战的庆藏和浮游猫也感觉到金和银并没有因为他们的攻击变弱，而是渐渐回复了原状，确实宛如时间在他们身上是倒流的一般。突然私语者想起了一件很重要的事，原来**トキヲ・ウバウネ**之所以能够逆转时间的关键就在于金和银和身上，正是因为他们逆转时间的力量**トキヲ・ウバウネ**才成为了不死身，因此必须先将他俩解决掉。



而浮游猫为了拾取不小心从身上掉落的写有妖怪名字的牛奶瓶盖，中了银的一击。受到触动的庆藏大声地呼唤在樱町的妖怪同伴：“我一定会将怪魔们都消灭，我一定会守护樱町，也会守护你们，因此希望你们能将力量借给我。请你们成为我的朋友。”此时浮游猫手边的牛奶瓶盖突然飞了起来，所有的妖怪将他们的力量都集中到了瓶盖上，一阵耀眼的白光后，庆藏的手上也多出了一块手表，而那些牛奶瓶盖则变成了妖怪奖章。庆藏用手表召唤出了同伴，与金和银再次展开了战斗。

此战固定使用浮游猫、河童、人鱼、くだん、から伞お化け和ざしきわらし。和之前与金银对战一样，玩家最好同时削减金和银的血量，如果一方先死的话另一方就会再度将其召唤出来，并回复大量的血槽。此时就一定要使用集中攻击打掉妖怪手中的召唤石，阻止其将同伴复活。

第二次与**トキヲ・ウバウネ**作战最好保持妖怪的等级数在37以上，多准备一些复活用的汉方药为上。进入房间与**トキヲ・ウバウネ**对话，即可进入BOSS战。**トキヲ・ウバウネ**释放攻击的频率很快，

并且会按照己方妖怪的等级召唤怪魔，因此玩家一开始可以尽量释放单体攻击，等トキヲ・ウバウネ召唤出怪魔后再集中释放集体攻击。战斗中要随时注意己方妖怪的体力，即使己方有妖怪无法战斗也不要被打乱节奏，以给场上的妖怪进行回复为先。等级越高的话就越容易轻松获胜，遇到障碍的话玩家可利用工厂外的怪魔先练练级，然后再度挑战。

打败トキヲ・ウバウネ后，本已倒地的她又从地上爬了起来，恼羞成怒的トキヲ・ウバウネ来到樱町车站，吸收了樱町居民的力量。景太一行人跑出工厂一看，樱町的天完全变黑了，看来要将樱町恢复原状还必须继续战斗。来到樱町车站前，景太他们看到了疯狂吸收能量的トキヲ・ウバウネ变为了スベテ・ウバウネ。“我绝对不会原谅你们的！”说着这话的スベテ・ウバウネ已经丧失了一切理智。“这是我们的台词，我们一定会阻止你的野心的！”庆藏也不甘示弱地说。“是啊！”景太也附和道：“我们会一起守护樱町的。”



进入战斗后スベテ・ウバウネ会不断夺取妖怪的妖力，先暂时不要急着放必杀而是集中攻击スベテ・ウバウネ头部两端的“力龙”和“妖龙”，这样虽不会让スベテウバウネ失血，但将它们暂时击退后会夺回妖力，并有妖力提升等附加效果。玩家还可趁此机会立刻对スベテ・ウバウネ的头部实行集中攻击，但此时千万不要使用必杀，不然很容易会被反馈。当スベテ・ウバウネ周围有蓝色火焰状物体时，可释放必杀技，特别是G必杀技，这时必杀技被夺取的几率较小。当スベテ・ウバウネ准备释放必杀技时要尽可能用己方妖怪的必杀将其打断。后半段スベテ・ウバウネ会让妖怪手表失灵，玩家几乎无法给被附身的妖怪驱散或者使用道具，所以玩家需装备大量回复道具，并且最好每隔两名队员就配备一名回复型角色以应付这种情况。

スベテ・ウバウネ被消灭后，樱町的人们都恢复了原状，天也渐渐放晴起来。私语者得意地说：“太好了，这都是得益于我的活跃。”地缚猫鄙视地对私语者说：“你哪有派上什么用场。”争着争着两人就打了起来。

浮游猫和其他妖怪也来与大家会合，浮游猫对庆藏说：“今后也请你多多关照了。”“嗯！当然了，因为大家是朋友嘛！”庆藏挥了挥妖怪手表。景太看着眼前的一切，开心地笑了出来。



庆藏对景太说多亏了你我懂得了朋友的重要，今后也会多交朋友的。不过被自己的孙子教会这个道理我还真是有点逊啊。“没有啦，外公你很厉害的。”景太笑着说：“你比我所想的还重视朋友呢。”“景太你说得真好！”地缚猫开心地说。“对啊，我也很自豪我是景太的朋友呢！”私语者在一旁附和道。结果景太说“我和私语者才不是朋友呢，你不是我的管家嘛！”

终于到了告别的时候了，景太对庆藏说：“谢谢你制作出了妖怪手表，让我每天都过得非常开心。”“这样啊，那我以后继续制作妖怪手表和妖怪奖章吧。”“好啊，就这么说定了。”庆藏哼起了勇气假面的主题曲，两人同时默契地摆出了勇气假面的造型。

在夕阳的余晖下，景太、私语者和地缚猫三人进入了云外三面镜，返回了现代。

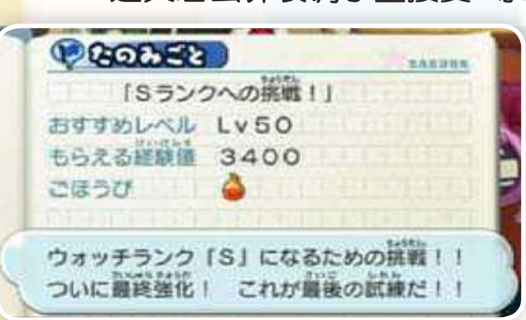


通关后要素

通关后地图场景中会追加新的任务，在吆喝书店（どっこい书店）、冥心汉方药店、丛林猎人（ジャングルハンタ－）这三个商店中则会增加新的商品。除此之外，妖怪手表S等级、妖魔界和无限地狱（ムゲン地狱）等要素的解锁也让通关后的游戏乐趣得到了延续。

妖怪手表S等级

通关后去钟表调子堂接受S等级的升级任务，然后使用云外三面镜去樱町的超视堂，与超市堂的店主对话后去毛马本村的正面岩打败ふさふさん，在“棚田の跡地”打败えんらえんら，在樱町的“中井户通り”打败“から伞魔人”。汇报任务后即可解锁手表的S等级。



妖魔界

将妖怪手表升至S等级后，在大森山神社前与マオくん对话，接受任务后就可以进入妖魔界。



无限地狱

去微风山丘场景最上方的藏岩（くらいわ）家中与藏岩社长对话，出来后会被藏岩夫人叫住并得到“小屋的钥匙（小屋のカギ）”，去团团坡道正天寺左侧路边，有一处栏杆坏掉的地方，从此处进入隧道一直前行会来到一座小屋前，用钥匙打开小屋就可以进入无限地狱。





回忆屋

通关后来到樱花住宅街回忆屋曾出现的地方会发现喵达大师放置的渊力。入手渊力后返回60年前毛马本村的木内山山顶会找到喵达大师，将渊力给喵达大师，并完成了喵达大师给出的所有试炼任务后回忆屋就会解锁回忆屋。





本作的内容十分厚道，玩家可以长时间地在形式丰富的各种要素中享受游戏的乐趣。虽然主线剧情比较老套，但穿插在其中的恶搞元素凸显了该系列向来轻松诙谐的游戏氛围。并且除了许多更加人性化的细节改善外，新追加的网络联机功能也大幅提升了玩家之间的互动乐趣。总的来说，诚意十足的本作体现了Level-5对该系列的长远眼光，喜欢妖怪文化或是想要在游戏中放松身心的玩家绝对不容错过。

Tips 解锁妖魔界后调查神木前的柱子就可以在扭蛋机和通往妖魔界的电梯间进行切换。



Guide 攻略透解 Through

光盘视频收录 POCKET HALO

曾于3DS上登陆的本作，在追加了新的“斗技场”模式后，移植到了PSV平台。除了原本收纳的“新世界篇”的内容之外，“斗技场”模式更是紧贴漫画剧情，让大将“藤虎”也登场成为可操作角色。除了新角色之外，原作粉丝熟悉的一众敌手、以及曾经联手战斗的同伴，均会在游戏中登场，而剧情模式中还有原创的敌人挡在草帽一伙面前。接下来，就一起搭乘万里阳光号，向新世界进发吧！

文 虫无兮　美编 Juxi



PSV	动作冒险	A・AVG
海贼王 无限世界 红		
ワンピ－ス アンリミテッドワ－ルド レッド		
BNGI	日版	2014年6月12日
1～4人	6145日元	对应PSV TV

斗技场

（バトルコロシアム）

本作新增加的模式，内容紧接着漫画连载的最新内容：与罗结成同盟的草帽一行，在“王下七武海”之一的多弗朗明哥的招待下参加由其举办的斗技场大会，胜利者可以提出任意的要求而且都能得到满足，因为彼此对奖品有分歧，一行人决定各自组队参战，为了成为胜利者而奋战。该模式下总共有20名可操作角色，除了多弗朗明哥和藤虎两名漫画中的新角色之外，甚至还可以操作艾斯和白胡子。

对于刚开始游戏的新玩家，小编强烈建议先从这一模式玩起。本模式下角色没有等级概念，且可以使用全部招式，有助玩家尽快掌握战斗的诀窍。此外，当玩家满足一定的战绩后会获得相应的报酬，部分报酬与剧情模式联动，有助玩家在剧情模式中的开局。

斗技场模式介绍

斗技场下的所有模式，都只有一个共同的目的，那就是提高玩家的名次（顺位）。斗技场共分为A、B、C三个排位，当成为当前排位下的第一名时，就可以进行升级战来提高排位，成为Rank A第一名时就能够挑战斗技场的黑幕多弗朗明哥，胜利后斗技场便视作通关。通关后在标题菜单下，按□键选择斗技场，可以将名次清零从头开始。影响玩家战斗后所提升的名次的因素主要包括以下几个。

战斗难度： Rank C时战斗只有简单（かんたん）难度，升上Rank B时开启普通（ふつう），升上Rank A时则开启困难（むずかしい）难度。同一模式下，战斗的难度越高，则提升的名次越多。

初次挑战： 如果某名角色在当前排位、当前难度下首次挑战某个模式，那么胜利后能够提升的名次将×2，同时该角色的头像边将带上星星标记；如果在大乱战等双人模式下，使用的两名角色都是初次挑战，那么名次将×4。星星标记在排位提升后会清空，打个比方，Rank C时用路飞在简单难度下通过决斗模式获得了两倍名次，当升上Rank B之后，首次用路飞挑战简单难度下的决斗模式依然可以获得两倍名次。

毛遂自荐： 有时一些角色的头像下方会出现“リクエスト”的字样，说明该角色有出战的意向。选择该角色进行战斗，胜利后可以提升的名次会增加。

大乱战

由2名角色迎战大量涌现的杂兵的模式。简单难度下杂兵数量为50个，普通为100，困难难度则需要玩家击败150个杂兵，是最适合累积杀敌数的模式。

混战（バトルロイヤル）



可操作角色为2名。该模式下敌人有两种构成，一种是仅有两名强敌，另一种则是由一名强敌带着杂兵进行战斗。无论哪种，对玩家的走位及观察的要求都比较高。斗技场通关后，可以指定敌人的构成。

强敌连战（ボスラッシュ）

带着2名角色和5批强敌连续对战的模式。强敌既有可能单独迎战，也有可能组队出战。需要注意的是，与5批强敌的对决整体视作“1场”战斗。

特殊战（スペシャルマッチ）

斗技场通关前，偶尔会出现的模式，在该模式下获胜名次会大幅度提升。特殊战的操作角色都是指定的，对手则通常都是和我方有着一定因缘的角色，像是卓洛对鹰眼，娜美对巴基等等。特殊战的内容不会重复且有着一定顺序，所以只有不断地解锁新角色才能让新的特殊战出现。斗技场通关后，可以在事件体验模式下直接体验所有的特殊战。

决斗（デュエル）

选择1名角色与强敌进行战斗。由于没有其他因素干扰，可以专心对付眼前的敌人，掌握其攻击套路。斗技场通关后，可以指定对战的强敌。

升级战（ランクアップマッチ）

成为当前排位的第一名时就会出现的模式，类似BOSS战，胜出后就可以升上新的排位。升级战的对手是固定的，打法将在后文详述。



事件体验
（イベント追体验）

斗技场通关后出现的模式，可以在这里观看斗技场中出现过的剧情影像，以及直接体验所有的特殊战。

战绩报酬一览
（战绩报酬リスト）

此处会显示玩家满足战绩后所获得的报酬。左侧会显示报酬的内容，而右侧则会显示获取该报酬所需满足的条件。一开始大部分报酬内容均会以问号的形式显示，只有当玩家解锁了其条件所对应的所有角色后，才会显示正确名称及内容。战绩报酬可分为可操作角色、BOSS任务和素材道具三大类，详细请看后文附表。不少战绩都是可以同时完成的，玩家最好让有着同样战绩要求的角色组队，这样可以以最快速度获得所有报酬。



战绩报酬内容	条件1	条件2	条件3
解锁斗技场可操作角色“卓洛（ゾロ）”	在Rank C的升级战中胜出，升上Rank B	–	–
解锁斗技场可操作角色“娜美（ナミ）”	在决斗中取胜2次	–	–
解锁斗技场可操作角色“乌索普（ウソップ）”	成为Rank C的第1位	–	–
解锁斗技场可操作角色“山治（サンジ）”	在Rank C的升级战中胜出，升上Rank B	–	–
解锁斗技场可操作角色“乔巴（チョッパ–）”	成为Rank C的第1位	–	–
解锁斗技场可操作角色“罗宾（ロビン）”	使用娜美胜出2场战斗	–	–
解锁斗技场可操作角色“弗兰奇（フランキ–）”	使用卓洛发动6次QTE“カウンタ–”	–	–
解锁斗技场可操作角色“布鲁克（ブルック）”	使用山治与女性角色组队并胜出2场战斗	–	–
解锁斗技场可操作角色“汉库克（ハンコック）”	在大乱战中取胜3次	–	–
解锁斗技场可操作角色“克洛克达尔（クロコダイル）”	使用汉库克发动15次QTE“よける”	使用5次道具之语	–
解锁斗技场可操作角色“艾斯（エ–ス）”	在混战中取胜5次	发动1次联手攻击	–
解锁斗技场可操作角色“甚平（ジンベエ）”	使用艾斯发动8次必杀技	使用艾斯发动20次QTE“よける”	发动2次路飞和艾斯的联手攻击
解锁斗技场可操作角色“白胡子（白ひげ）”	使用香克斯击倒600名敌人	让艾斯和甚平组队并胜出3场战斗	斗技场通关
解锁斗技场可操作角色“巴基（バギ–）”	在强敌连战中取胜1次	使用路飞在混战中取胜3次	–
解锁斗技场可操作角色“香克斯（シャンクス）”	使用巴基击倒20名强敌	使用巴基发动2次联手攻击	使用巴基发动25次QTE“よける”
解锁斗技场可操作角色“赤犬”	击败90名强敌	发动6次联手攻击	使用艾斯击败赤犬
解锁斗技场可操作角色“藤虎”	使用多弗朗明哥在大乱战中取胜3次	使用赤犬击倒25名强敌	使用赤犬发动12次必杀技
解锁斗技场可操作角色“多弗朗明哥（ドフラミンゴ）”	斗技场通关	–	–
解锁BOSS任务“シ–ザ–を捕まえろ！”	让路飞和罗（ロ–）组队并胜出5场战斗	–	–
解锁BOSS任务“わらわがお守りします！”	让路飞和汉库克组队并胜出1场战斗	–	–
解锁BOSS任务“攻略せよ！アラバスタ”	使用克洛克达尔发动5次必杀技	–	–
解锁BOSS任务“コルボ山のごちそう！”	使用艾斯在决斗中击败黑胡子（黑ひげ）	–	–
解锁BOSS任务“脱出！エニエス・ロビ–”	使用甚平发动3次联手攻击	–	–
解锁BOSS任务“おれ达のナワバリだ！”	使用白胡子和甚平组队胜出1场战斗	–	–
解锁BOSS任务“キャプテンの挑战！”	使用巴基在决斗中击败路飞	–	–
解锁BOSS任务“フ–シャ村を守れ！”	使用香克斯和巴基组队胜出1场战斗	–	–
解锁BOSS任务“パンクハザ–ドの决斗”	使用赤犬在混战中胜出3次	–	–

战绩报酬内容	条件1	条件2	条件3
解锁BOSS任务“ジョ−カ−の谜”	发动3次赤犬和藤虎的联手攻击	–	–
解锁BOSS任务“おれと手を组め！”	使用多弗朗明哥在决斗中击败罗	胜出3场难度为“困难”的战斗	–
解锁BOSS任务“ハ−トのシビレにご注意！”	使用汉库克和女性角色组队并胜出3场战斗	–	–
解锁BOSS任务“最恶の世代を捕えよ！”	使用赤犬在决斗中胜出3次	使用藤虎在决斗中胜出3次	–
解锁BOSS任务“白ひげ海贼团”	使用白胡子在混战中胜出5次	–	–
解锁BOSS任务“あつしらの仕事”	使用多弗朗明哥在混战中胜出3次	使用藤虎在混战中胜出3次	–
解锁BOSS任务“示せ！海贼同盟の力”	在强敌连战中胜出20次	–	–
获得物品礼盒“初级回复药”	升上Rank B	胜出15场战斗	–
获得物品礼盒“上级回复药”	使用路飞发动2次QTE“はねかえす”	使用路飞击倒500名敌人	使用路飞击败赤犬
获得物品礼盒“补助药”	使用乔巴发动2次角色特殊技能	使用乔巴发动2次QTE“はねかえす”	使用乔巴击败瓦波尔（ワポル）
获得物品礼盒“调合素材”	使用罗宾击倒150名敌人	使用罗宾发动10次QTE“ついげき”	使用罗宾击败路奇（ルッチ）
获得物品礼盒“初级食材”	使用罗击倒6名强敌	使用罗在大乱战中胜出3次	使用罗发动6次QTE“カウンタ−”
获得物品礼盒“中级食材”	使用山治发动3次必杀技	使用山治发动6次QTE“カウンタ−”	使用山治发动2次角色特殊技能
获得物品礼盒“上级食材”	使用巴基击倒500名敌人	发动3次路飞和香克斯的联手攻击	–
获得物品礼盒“初级ワ−ド强化素材”	使用娜美在大乱战中胜出3次	使用娜美击倒5名强敌	使用娜美发动8次QTE“ぬすむ”
获得物品礼盒“中级ワ−ド强化素材”	使用弗兰奇在强敌连战中胜出2次	使用弗兰奇发动6次必杀技	使用弗兰奇发动12次QTE“カウンタ−”
获得物品礼盒“上级ワ−ド强化素材”	使用克洛克达尔和多弗朗明哥组队胜出1场战斗	使用克洛克达尔击倒20名强敌	使用多弗朗明哥击倒500名敌人
获得物品礼盒“农场用种子”	胜出5场难度为“普通”的战斗	使用10次道具之语	–
获得物品礼盒“初级水中生物”	使用卓洛在决斗中击败米霍克（ミホ−ク）	发动1次卓洛和山治的联手攻击	–
获得物品礼盒“中级水中生物”	使用布鲁克在大乱战中胜出3次	使用布鲁克发动3次联手攻击	使用布鲁克发动15次QTE“よける”
获得物品礼盒“上级水中生物”	使用赤犬在决斗中击败白胡子	使用藤虎胜出5场战斗	–
获得物品礼盒“初级陆上生物”	使用乌索普胜出3场战斗	使用乌索普发动10次QTE“ついげき”	发动1次乌索普和乔巴的联手攻击
获得物品礼盒“中级陆上生物”	使用汉库克在决斗中胜出6次	使用甚平在强敌连战中胜出3次	–
获得物品礼盒“上级陆上生物”	发动3次白胡子和艾斯的联手攻击	使用白胡子击倒600名敌人	使用艾斯在强敌连战中胜出5次
获得物品礼盒“黄金アイテム”	胜出8场难度为“困难”的战斗	击倒3000名敌人	无伤胜利3次

战斗

下文将总体介绍整个游戏的战斗系统。剧情模式下的战斗和斗技场存在着些许区别，将会以红色字体进行标记。



战斗操作

按键	效果
方向键←→	切换道具
方向键↑↓	使用道具
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	控制视角/锁定中改变锁定的对象
□	轻攻击
△	重攻击/放弃战斗（暂停游戏时）
○	闪避/QTE/角色动作
×	跳跃
L	视角转换为角色面对方向
长按L	锁定敌人，再按一下L键取消锁定
R	发动强者之言
R+□	1段必杀技/角色特殊技能（乔巴及布鲁克）
R+△	2段必杀技
R+○	联手攻击
R+×	角色特殊技能（仅部分角色拥有）/1段必杀技（路飞）
START	呼出暂停菜单
SELECT	切换操作角色



战斗画面

1	锁定中的敌方强敌及其HP槽。
2	战斗剩余时间。
3	Break Rush指令。
4	操作中角色。
5	队友，会显示其HP槽，以及目前的增益和异常状态。
6	操作中角色的HP槽。
7	操作中角色的SP槽，共有两段。
8	目前可使用的道具及其说明。

进攻

轻攻击和重攻击是角色的主要输出手段。轻攻击一般都可以连打，威力较低但破绽小，连打过程中可以输入QTE（后文详述）。重攻击普遍威力高但是硬直长，出招过程中无法发动QTE。轻攻击和重攻击结合起来能够形成不同的招式，具体可以按下START键查看每位角色的“出招表（コマンドリスト）”，剧情模式中则需要进入“ステ–タス”选择相应角色后才能查看。

第二话之后会开放系列惯例的“Break Rush”系统。将画面右方显示的指令准确输入并命中敌人的话，对应的指令就会消失。最后一条指令消失后，角色会在一定时间内大幅提升攻击力，同时也更容易让敌人陷入昏迷状态。如果在Break Rush发动之前角色倒地的话，那么之前输入的指令全部作废，会重新出现一系列指令。还有一点要注意的是，Break Rush发动所看重的是“指令”而不是“招式”，即使使出了和指令要求相同的招式，但是指令不同的话也不算数。以路飞为例，在任意下轻攻击后接重攻击都可以使出“Jet铳乱打”，但是指令为“□□△”的话，该系统就只承认在两下轻攻击后使出的“Jet铳乱打”。

QTE

○键的一般作用是进行闪避。不过在战斗中，有时画面上会出现一些指令，此时只要按下○键，就能发动相应的QTE。最常发动的QTE包括原地挡下攻击的“防御（ガ–ド）”、完全躲开攻击的“回避（よける）”和中断敌人攻势的“反击（カウンタ–）”，这些也是游戏中主要的防御手段。面对攻击时是使用回避还是防御，这得看角色本身，像是学会了“二档”的路飞可以回避大部分的攻击，而笨重的大块头弗兰奇就只可以使用防御。反击则只能对一部分敌人使用，面对远程兵器和大部分强敌都无法奏效。有些角色在空中也能发动QTE，具体可以在出招表中查看。QTE指令出现时的反应时间较短，不过敌人在出招前，头上会出现黑色感叹号，转成红色感叹号时就会出手，掌握这点对适时发动上述QTE很有帮助。

除了防御QTE外，部分角色在特定状态下还可以用○键使出角色动作，在可以发动时画面上同样会有指令出现。像是乌索普和乔巴靠近倒地的敌人时可以使用追击，娜美可以对倒地的敌人进行偷窃，布鲁克能够对昏迷状态的敌人进行追击等等。有时会出现能够同时发动复数QTE的情况，按下○键后转为黄色并附有“OK！”字样的便是发动成功的QTE。



SP槽相关

当操作角色命中敌人，或者是被敌人攻击时，就会慢慢积攒SP槽。SP槽共有两段，攒满第一段时可以发动1段必杀技和角色特殊技能，攒满第二段则还能发动2段必杀技和联手攻击。

1段必杀技：几乎所有角色都拥有的强力攻击，发动过程中角色处于无敌状态，且可以对敌人造成极大的伤害。

角色特殊技能：只有草帽一伙的部分角色拥有的特殊技能，包括卓洛、山治、乔巴和布鲁克。这些技能大多都是帮我方回血，或者赋予增益效果。

2段必杀技：比1段必杀技威力更高的招式，只有一小部分角色拥有。在剧情模式中，草帽一伙必须等到游戏后期入手对应的“技能之语”才能开启2段必杀技。

联手攻击：必杀技有着攻击范围的限制，联手攻击则是对场景内所有敌人同时发动攻击，适合清除杂兵。发动后，操作中角色会向队友喊话，得到队友的回应后便会切换成角色特写画面进行攻击。

属性及异常状态

所有的攻击都分为打击、斩击、炎、冰、雷5种属性。每名角色都拥有相应的5种耐性。耐性越高，被相应的攻击命中时受到的伤害就越低。每名角色的起始耐性都反映出其特点，像是草帽一伙当中，雷耐性比较高的就有路飞（因为是橡胶）、娜美（精通气象学）和布鲁克（骨头不导电）。耐性除了随升级而提高外，还可以通过装备“武装之语”来提高。

被属性攻击命中时，有时还会陷入异常状态，像是炎、冰、雷3种属性就分别对应烧伤、冻结和麻痹三种异常状态。除此之外，游戏中还存在着不少异常状态的种类，详情参见下表。

图标	异常状态名称	说明
	烧伤	HP缓缓减少
	冻结	角色无法动弹，可连续转动左摇杆加速恢复
	麻痹	角色有时不听使唤
	浸水	能力者无法动弹，可连续转动左摇杆加速恢复
	昏迷	角色无法动弹，可连续转动左摇杆加速恢复
	中毒	HP缓缓减少
	石化	角色无法动弹，可连续转动左摇杆加速恢复
	束缚	角色无法动弹，可连续转动左摇杆加速恢复

强者之言（ストロングボイス）



冒险途中、战斗开始时或者我方角色危机的时候，我方角色之间会进行对话，之后参与对话的人都会获得相同的增益效果，比如HP回复、SP回复等等。当队友说出台词时，操作角色头顶会出现提示，按R回应就可以获得增益效果；不过有时会由操作角色主动说出台词，此时只要依照提示按下R键就可以。无论队友是谁，甚至没有队友时，强者之言都可以发动，不过，如果是彼此之间有联系的角色，有时他们会还原原作的一些对话。

道具



在斗技场中，可以使用的道具有2种。第1种是“道具之语”，斗技场中每名角色所装备的道具之语都是固定的，在选择角色时可以直接查看效果。道具之语使用后能够给操作角色以及队友带来不同的增益效果，使用后需经过一定的冷却时间才能再次使用。需要注意的是，道具之语不是使用后就即时生效，还需要待操作角色讲完台词，由于使用时机没有限制，建议在出招过程中使用。如果操作角色A使用了效果覆盖队友的道具之语，而在台词还未说完之前就切换为队友B的话，玩家需要按R键回应才能让效果在B身上生效（类似强者之言）。斗技场可用的第2种道具是気つけのお守り，每当角色战败时系统便会分配一个给玩家，最多可以得到5个，战斗胜利或放弃战斗时则清空。持有这个道具的话，陷入战斗不能时会自动回复HP，即使遇上棘手的敌人玩家也可以放手一搏。

剧情模式中，除了可以自由装备道具之语外，还能够装备回复道具和增益道具，具体效果可以见下文附表。道具之语是装备在角色身上的，不过回复道具和增益道具则是装在“背包（バッグ）”当中，属于全角色通用。回复道具和增益道具的使用时机同样没有限制，被敌人抓住痛殴的时候，就赶紧掏出药来喝两口吧！除此之外，背包当中还可以装上捕虫网和鱼竿，在冒险过程中可以捕捉生物和钓鱼，相关内容将在后文的“特兰斯镇”部分详述。

道具名称	效果
ヒ–ルカプセル	使用角色HP小回复
ヒ–ルドリンク	使用角色HP中回复
ヒ–ルドアンプル	使用角色HP大回复
回复の秘药	使用角色HP全回复
愈やしの香	全员HP小回复
愈やしの妙香	全员HP中回复
気つけのお守り	持有该道具时，陷入战斗不能状态时会回复HP
净化药	解除除战斗不能以外的异常状态
アタックホルモン剂	使用角色一段时间内攻击力上升
ガ–ドホルモン剂.	使用角色一段时间内所受伤害减少
スピ–ドホルモン剂	使用角色一段时间内移动速度上升
攻击の香	全员一段时间内攻击力上升
防御の香	全员一段时间内所受伤害减少
速度の香	全员一段时间内移动速度上升

可操作角色一览

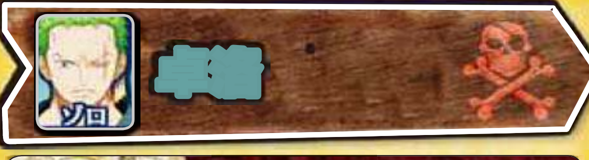


道具之语

名称	效果
“海贼王”に！！！ おれはなるっ！！！！	全员：HP缓慢回复 Lv1
强エとわかつてんだから…	全员：SP回复35%



本作的主人公，性能也十分平均。身为“橡胶果实”能力者，路飞对打击和雷属性攻击都拥有比较高的耐性，面对敌人的炮弹时还可以用QTE“はねかえす”将其反弹回开炮者。“2档”所赋予的速度使得路飞在地面和空中都能够回避大部分的攻击，地面回避后按□还可以用中距离的“JET铳”反击，之后可以接□用“JETバズ−カ”将单一敌人打飞，或者接△使出“JET铳乱打”对复数敌人进行攻击。面对复数的杂兵时，可以长按△用“大镰”将敌人一网打尽，被包围时则建议用空中△“战斧”来打开局面。“战斧”不仅威力高，攻击范围广，还可以命中倒地中的敌人，最关键的是，杂兵被击中时会弹至空中，可以进一步追击。空中连打□会位移很长一段距离，是追踪强敌或逃出包围圈的最佳选择。



道具之语

名称	效果
しつかりしやがれ！！！	全员：必杀技攻击力上升 Lv1
见苦しくあがいてみよう…	全员：12秒内攻击力超强化



草帽一伙的战斗员，喜欢斩人同时也喜欢时不时斩自己两刀的他，拥有比较高的斩击耐性。身为剑术达人，卓洛还可以将敌人的炮弹一刀两断。其招式威力大，不过速度较慢，拥有1段SP槽后使用角色技能“アグレッシブモ−ド”可以提高速度和攻击力来改善这一情况，但是防御力会降低，要注意使用的时机。卓洛的地面□连打是速度较快的突进攻击，而插入△的话则会使出攻击范围大且持续时间长的“龙卷き”和“黑绳·大龙卷き”，攻击范围覆盖卓洛的四周，在巷战时可谓清场利器。按○后再接△可以快速使出这一招，最好熟练掌握。卓洛空中战完全没有优势，所以要尽量保持在地面战斗。





道具之语

名称	效果
“魔法使いちゃん”って…	全员：攻击雷属性化&属性强化 Lv1
たまには私だつて…	全员：12秒内无敌
急ぎなさいよ ブッ飞ばすわよ！！	全员：12秒内移动速度超强化
私もう！！！ 何もいらない！！！！	自己：减少大量HP以回复队友SP



熟悉天气变化的航海士，武器是能够操纵天气的天候棒，有着不少雷属性招式，能让敌人陷入麻痹状态，同时也具有一定的雷耐性。□连打发动速度很快，第三下“サイクロン＝テンポ”和第四下“突风ソ−ド”可以将敌人打飞，也可以攻击到远处的敌人，在□连打插入△可以直接使出“突风ソ−ド”。不过这一系列招式的攻击范围均为面前的一直线，要小心来自侧面的偷袭。地面按△可以放出乌云，再按一次△、或者放置一段时间都会降下范围性雷击，属于比较战略性的招式。面对单一的敌人，推荐使用空中□□△的连招，不仅速度快，最后的雷击还有可能让敌人麻痹。



娜美本身的价值并非体现在其战斗力上。娜美的武装之语和道具之语都拥有让敌人增加金钱道具掉落几率和掉落量的效果，而其靠近倒地的敌人时，还可以发动QTE“盗取（ぬすむ）”，这招没有攻击力，但是可以实现高速移动而且可以从敌人身上得到金钱或道具。此外，娜美还拥有让全员获得的经验值增加的道具之语。这使得她成为赚钱、收集素材及练级时不可或缺的一员。



道具之语

名称	效果
出动だ！ うおおお！	全员：移动速度上升 Lv1
援护はおれに任せとけ！！	全员：18秒内攻击附加睡眠效果
胜って！！！ みんなで一绪に…	全员：必杀技攻击力上升 Lv1
あごめんなさい	自己：32秒内不会成为敌人的攻击目标 队友：SP回复10%



狙击手乌索普的最大特点自然是远程战斗。地面按△后乌索普就会进入狙击模式，此时画面转为第一人称视角，左摇杆移动准星，按□发射单发“火药星”，按△则发射“火の鸟星”，按×则退出该模式。准星下方会有一排圆点，准星在敌人身上停留一段时间圆点就会亮起，表示已经锁定，锁定后按□的话会按亮起的圆点发射相应数目的“火药星”，并对被锁定的敌人进行追踪，之后亮点清零。乌索普可同时锁定多名敌人，也可以只锁定一名敌人让其吃下多发“火药星”。在狙击模式中，依然可以用QTE进行回避。

狙击模式的好处是射程远威力大，不过遇上速度快的敌人还是建议用一般模式灵活走位来应对。□连打所使出的射击有着扇形的攻击范围，而且还可以边走边发射，虽然简单但是有效。近战的话，按○滚动后再接□有一招锤击，不过实战意义太低。除非要追打地面的敌人，否则乌索普没有什么必要在空中出招。擅长逃跑的乌索普不仅移动速度快，使用QTE“回避”时也会跟敌人拉开很远的距离，灵活地跟敌人保持距离并射击，是使用这个角色的主要思路。





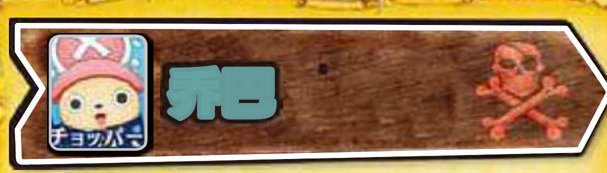
道具之语

名称	效果
料理人として 世界一の…	全员：HP回复24%
恋はいつもハリケ–ンなんだよ！！	全员：每有1名女性角色角色就回复35%SP



擅长踢击的火热厨师，拥有过人的炎耐性和特别的空中移动技巧，这使得他在空中也能够进行攻防。山治的□连打会一边踢一边接近，单打独斗时可以缠着敌人不放，面对复数敌人时就要懂得适时转换方向了，不过其QTE“回避”是从空中逃开，不仅能够冲出重围，还能够即时进行反击，只要当心别重新跑回敌人的招式范围内即可。空中使出的“画龙点睛ショット”命中部分敌人后敌人会落地再弹起，可以小跳继续接“烧铁锅スペクトル”，对手不受身就可以一直连。山治拥有角色技能“攻めの料理”，可以帮我方全员回复HP，不过回复量并不算很理想。





道具之语

名称	效果
医者～～～！！！ おれだ～～！！	全员：HP回复24%
うおお–！！ おれも役に…	全员：HP缓缓回复 Lv1
おれが“万能药”になるんだ！！！	全员：60秒内所有异常状态无效并解除



由于身披毛发的缘故，乔巴的冰耐性较高，但是却不耐炎属性的攻击。虽说是队医，可以使用角色技能“调合 治疗药”为全员回复HP和解除异常状态，不过拥有7段变形的他在游戏中的表现更像是李小龙附体。□连打起手有空隙，不过后面出招较快，最好和敌人拉开一段距离时使用。△的二连击伤害较高，可以在敌人无法动弹时使用。“角强化 樱并木”是突进技，用来突围效果拔群，而且这招可以接在□连打、空中△或者○之后，十分灵活。乔巴靠近倒地的敌人时可以发起QTE“追击（ついげき）”，搭配必定令敌人倒地的空中□，在面对某些动作灵活的敌人时十分好用。乔巴的2段必杀技威力高且范围广，适合清杂兵。

选择乔巴成为队友时，当可操作角色受到攻击或陷入异常状态时，乔巴都会以强者之言的形式给其回复HP。遇上比较棘手的敌人时，就把乔巴带上吧。





罗宾

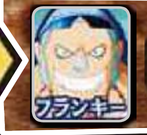
道具之语

名称	效果
好きなの スリル	全员：SP回复35%
すぐに终わるわ大人しくして…	全员：18秒内攻击附加昏迷效果
反省したって许さない！！！	全员：对杂兵的伤害量上升Lv1



食用了“花朵果实”的考古学家，绝对的杂兵杀手。地上长按△和空中△都具有令复数敌人昏迷的效果，前者范围大但是硬直长，后者范围小但是安全，此外罗宾的QTE“反击”也具有让面前的复数敌人昏迷的效果。地上□连打或空中□都可以同时对多名敌人进行攻击，不过需要保持一段距离，在锁定敌人的情况下，地上□连打会直接在敌人的脚下长出手臂。长按□会在一名敌人脚下直接伸出巨大的手臂，可以用来对付血厚的敌人。面对倒地的敌人，罗宾也可以使用QTE“追击”，虽然一次只能追击一个，不过罗宾可以对被追击后再度落地的敌人继续进行追击。





弗兰奇

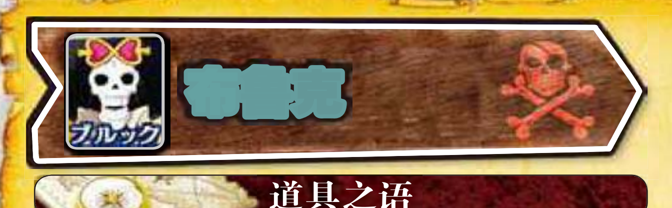
道具之语

名称	效果
“アーマード おれ”！！！	全员：防御力上升 Lv1
フランキー~ ~ ~ “无敌”	全员：12秒内打击和斩击无效



改造人弗兰奇由于全身改造的缘故，对斩击和打击都有着一定的耐性，而且体内还藏着各种武器，使用□连打可以将它们使出来，而且有着很高的杀伤力，发射时旋转左摇杆可以扫射敌人。□连打过程中还可以插入△使出各种变态姿势，能够加强招式的威力，可谓尽显变态本色。用出变态姿势之后，再按△便会喷出火球，这招攻击范围大且威力不俗，适合对付杂兵。长按△的话弗兰奇会设置炮台，任何角色只要靠近炮台按○便可以进入，之后进入第一人称视角，和乌索普的狙击模式一样，左摇杆移动准星，□、△、○则是开炮，射完10发炮弹或者按×就能退出，炮台也会解体。炮台本身能够承受一定程度的伤害，对某些强敌时可以躲在里面避过必杀技。面对炮弹时，弗兰奇可以发动QTE“反击”直接冲到开炮者身边。





布鲁克

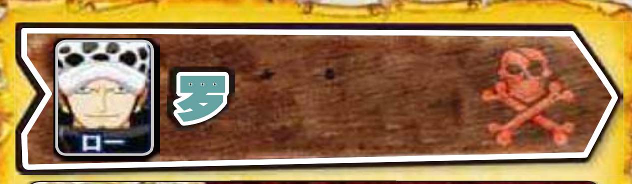
道具之语

名称	效果
私の音乐は“力”を…	全员：攻击力上升 Lv1
お守りします！！命にかえても！！！	全员：防御力上升 Lv1
テヤマスイーが震えますねー！！！	全员：攻击冰属性化&属性强化 Lv1
死んだフリしてましょう	自己：32秒内不会成为敌人的攻击目标 队友：SP回复15%



只剩一副骨头的布鲁克，再加上沐浴过黄泉之风，所以对雷和冰都有着耐性。身为音乐家的他在战斗中也可以演奏，和罗宾类似，地上长按△及QTE“反击”都拥有让复数敌人昏迷的效果。靠近昏迷的敌人时，布鲁克还可以使用QTE“追击”，是布鲁克地面战中比较强力的招式。布鲁克在地面使出QTE“回避”时会倒在地上灵魂出窍一段时间，期间无法操作，而且起身时可能刚好撞上敌人之后的攻击。和地面比起来，布鲁克在空中比较强力，□是对同一方向的连续突刺，还可以连打；△则是对地面发动的突刺，可以追打倒地的敌人，将其打飞至空中。布鲁克还拥有角色特殊技能“New World”，发动后布鲁克会开始演奏，被乐曲覆盖的同伴会同时提升攻击力、防御力以及速度，但是这一曲的演奏时间极长，在战斗中使用往往都是沦为敌人的活靶。





罗

道具之语

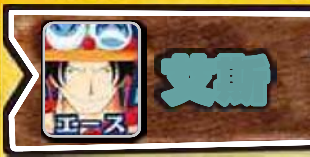
名称	效果
弱エ奴は死に方も选べねエ	全员：60秒内所有异常状态无效并解除
气を乐にしろ すぐに终わる	全员：攻击力上升 Lv1



与路飞同属“最凶恶世代”的“死亡外科医生”，在最新的漫画剧情中正与路飞同行。原作中霸道的“手术室”能力在游戏中只得到了部分还原，□□□使出的“シャンブルス”可以让罗周围的敌人全部头部爆炸，而1段必杀技“タクト”则会让罗面前的地面隆起。抛开还原度不说，罗的招式简单但是性能不错。



□连打起手速度很快，但是“シャンブルス”好用的同时硬直也长，根据战况可以接上地面△的“メス”，一招速度很快的突进技，来将面前的敌人打飞。空中□的回旋斩打击面广速度也快，担心落地时遭到偷袭则接上△的“地面碎き”来收招，后者同时还能对倒地的敌人进行追击。



艾斯

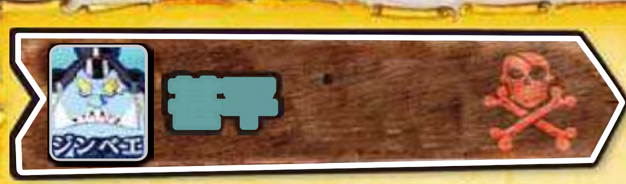
道具之语

名称	效果
一度向き合ったら おれは…	全员：攻击炎属性化&属性强化Lv1
行仪の恶イ野郎がいるな…	全员：18秒内冰属性攻击无效



身为“燃烧果实”能力者，艾斯的所有攻击都附带炎属性，炎耐性也十分高。地上□“パンチ”起手快，□□“3连キック”则十分适合缠斗，□□□的“阳炎”是距离很长的突进技还能在空中按出，无论机动性或者威力都十分优秀。地面△是远距离飞行道具，可以通过蓄力提高威力及飞行距离。空中△会释放出火柱，可以对空中、地面和倒地的敌人造成伤害，不过硬直比较长，要提防敌人的对空招式。不得不提的是艾斯的必杀技“大炎戒 炎帝”，拥有极高的威力和超大的攻击范围，对杂兵或对强敌时都十分好用。





甚平

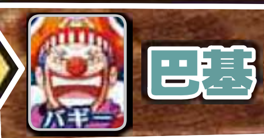
道具之语

名称	效果
安心せい！！わしがおる！！！	全员：12秒内打击无效
もとより命などくれてやる…	全员：必杀技攻击力上升 Lv1



原“王下七武海”之一的鱼人“仁侠甚平”，可以使出许多水属性攻击，让能力者陷入浸水状态，不过也因此对雷属性攻击比较弱。甚平的招式大开大合，也甚少有连招，不过攻击力之高可以排进三甲。地面□“鲛瓦正拳”是突进技，锁定敌人会准确根据敌人位置突进，可在杂兵中直取目标首级，不过攻击范围比较小。地面△“枪波”则是起手相当快的飞行道具，出招后的硬直可以按○用滚动取消。长按△的话，甚平会释放出鲨鱼形状的飞行道具，有一定的追尾效果，连打△的话最多可以放出三条。这一招威力相当高，但是准备时间也长，最好是在队友缠住敌人时再伺机使用。甚平的两个空中招式“海流一本背负い”和“间欠泉”，一个是落地后将身边的敌人卷进来进行攻击，另一个是在敌人脚下制造喷泉，但是由于出招时间过长，一般都是沦为敌人的活靶子。





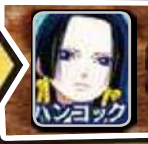
巴基

道具之语

名称	效果
このままで終わる男と…	全员：HP缓缓回复 Lv1
ハデに死ねエ–っ！！！	全员：必杀技攻击力上升Lv1
世界よ 覚悟しろ！！！	自己：一段时间内SP无限 队友：SP回复15%
おれ様が切れるかバカ者…	全员：12秒内斩击无效



在“新世界篇”之前一直都是纯粹的搞笑角色的巴基，如今已是传说中的海贼“千两道化”，不过其实力在游戏中倒是没有什么长进。吃了“分裂果实”能让身体四分五裂的他，同样具有对斩击的耐性。地面□连打可以快速放出3柄飞刀，连续使用可以牵制敌人并逐渐削减其HP，待敌人靠近时再伺机用“特制マギ–玉”或者跑开继续用飞刀。“特制マギ–玉”虽然是威力很高的飞行道具但是速度很慢，而且使出后在爆炸前都不能出第二发，所以只能在近距离且必中的情况下使用。空中□是突进技，而空中△是会持续到地面、对角色四周进行攻击的招式。巴基的必杀技是空中△的强化版，只要呆在目标周围发动就能将其卷入漩涡中，搭配道具之语“世界よ 覚悟しろ！！！”可以轻松屈死敌人。



汉库克

道具之语

名称	效果
わらわに见惚れるやましい…	全员：SP回复35%
わらわは… 何をしようと…	全员：随机强化 Lv1
わらわコワイ…	自己：32秒内不会成为敌人的攻击目标 队友：SP回复10%



女帝最特别的地方就是能够让敌人陷入石化状态，地面△“虏の矢”和必杀技“メロメロ甘风”都具有这种效果，前者可以蓄力调整方向并同时命中数名敌人，后者可以一边出招一边转向或者让一名敌人全部扛下。



地面□连打的“芳香脚”会一边旋转移动一边出招，同样是十分适合缠斗，不过面对大批杂兵时容易被偷袭。利用QTE“反击”释放出小范围霸气，或拉开距离将敌人石化后伺机而动，是女帝的基本战斗思路。空中战并非女帝的强项，尤其是“蹴り入み”这一斜向的飞踢，落点比较难以掌握。

克洛克达尔

道具之语

名称	效果
おまえを目障りな“敌”と…	全员：18秒内攻击附加中毒效果
これ以上こいつらの思い…	全员：12秒内无敌

沙鳄的弱点是不能沾水，这也导致冰属性攻击成为了他的弱点，而原作中能够将水分吸干这一点也没有在游戏中体验出来。不过这并不妨碍沙鳄成为又一名杂兵杀手。沙鳄的攻击速度普遍较慢，不过出招时间长的同时也方便玩家掌握QTE发动时机，其地面□□□“砂岚”、地面△“三日月型砂丘”、空中□“砂岚「重」”及空中三角“沙漠の金刚宝刀”都是对面前的复数敌人同时进行攻击的强力招式，尤其“三日月型砂丘”更是横扫一大片。“三日月型砂丘”和“砂岚”均需要拉开距离使用，而“砂岚「重」”则可以接“沙漠の金刚宝刀”对敌人进行双重打击。克洛克达尔可以对距离较远的倒地敌人进行QTE“追击”，而且伤害颇高。其QTE“回避”会消失一段时间并进行长距离位移，既安全又方便玩家进行下一轮进攻。





香克斯

道具之语

名称	效果
邪魔するならこっちも…	全员：18秒内攻击附加昏迷效果
どんな理由があろうと！！…	全员：12秒内移动超强化



四皇之一的香克斯，算是用法上比较特别的角色。他没有1级必杀技，而2级必杀技“覇王色の覇気”无论是攻击力还是攻击范围都十分霸道，战斗时应努力蓄满SP槽，此时就要用上招式“SP回复”了。“SP回复”的指令是△△，不过只要按一下△就可以直接在□□“回转切り”、△“天を割る斩击”和空中△“叩き割り”后使出，香克斯会掏出酒碗开始喝酒并补充SP。期间按住△就能一直喝，不过这个过程中是毫无防备的，也无法使用QTE，要注意适可而止。地面□“突き”连上“回转切り”，不仅速度快而且范围大，不过收招有硬直，需要按○回避取消。空中□“斩り上げ”是速度很快的斩击，能够把敌人挑飞，之后再接“叩き割り”进一步扩大伤害。





白胡子

道具之语

名称	效果
おれァ“白ひげ”だ！！！	全员：12秒内防御超强化
おれと共に来る者は 命を…	自己：减少大量HP以回复队友SP



前“世界最强的男人”，在游戏中也是一名相当独特的角色，其如大山一般的身躯让队友和敌人都显得十分渺小，因此白胡子无法使用跳跃和回避，没有硬直也不会倒地，而且攻击可以直接命中在空中的敌人。可能因为原作中与赤犬曾奋力一战，所以白胡子被设定为拥有极高炎耐性的角色，但是中了其他属性的攻击时依然很受伤，要及时使用QTE“防御”。□□“薙ぎ拂い”可以把周围的敌人一扫而空，十分爽快，为主力输出技能。与此相对的，△使出的两招硬直长且攻击范围小，不推荐使用。





赤犬

道具之语

名称	效果
恶は可能性から根绝やしに…	全员：12秒内攻击超强化
わしは“火”を焼き尽くす…	全员：18秒内炎属性攻击无效



“岩浆果实”能力者，拥有极高的炎属性耐性。攻击力极高，但是动作的迟缓程度和白胡子不相伯仲，因此操作方法也比较特别。对付数量众多的杂兵时，建议采用QTE“反击”战术，以速度快且全身无敌的反击来攻击，凭借其攻击力和攻击范围，削减敌人数量不成问题。当杂兵数目较少时，便可以拉开距离使用地面招式“大喷火”或空中招式“突进パンチ”、“垂直落下パンチ”，“大喷火”起手慢，后面两招则是出招后硬直长，不过能确切地击倒敌人的话也不成问题。地面□“マグマパンチ”是突进技，起手很快但是到伤害判定的间隔比较久，比起走路，用这个来靠近敌人效果会好一些。和强敌单挑时，要贯彻“防守反击”战术，速度上的劣势，靠着切实的一击所造成的伤害便可以弥补。最后不得不提的是必杀技“流星火山”，伤害高且攻击范围大，不过切记要对着敌人使用否则会打不中。





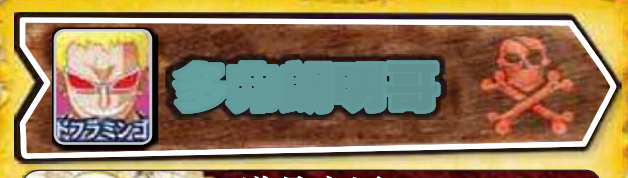
藤虎

道具之语

名称	效果
见えねエ事もまた一兴	全员：随机强化 Lv1
何とも往生际の悪ィこって…	全员：SP回复35%

战术 在“新世界篇”新登场的海军大将，本作也是其首次在游戏中登场。身为剑术达人，按□和△均可使出“拔刀术”，且都可以长按蓄力来提高招式威力。两招的区别在于□“拔刀术”出招时会踏步，且可以接上□□□的“重力波”；△“拔刀术”是原地发动的，威力比较高但是硬直长且不可取消。除了剑术外，藤虎还有另一样武器：重力，可以让小范围内的敌人直接趴地上。地面“重力波”出招时间较长，但是具有一定的追踪效果；空中“重力波”则只能向正下方出招；发动QTE“反击”时，藤虎也会用重力波让出招者及其附近的敌人一起趴下。所以在杂兵战时也可以考虑QTE战术。其必杀技会招来陨石，和赤犬的“流星火山”十分相似。





多弗朗明哥

道具之语

名称	效果
手间取らせんじゃねェよ…	全员：对杂兵的伤害量上升 Lv1
胜者だけが正义だ！！！	自己：一段时间内SP无限 队友：SP回复15%

战术 斗技场的BOSS，目前漫画最新剧情的黑幕，“丝线果实”能力者。□连打所释放出来的“五色丝”，攻击范围覆盖空中和地面，伤害高，射程远，可谓是十分符合BOSS身分的招式，不过出招过程中自身也是毫无防备的，要小心飞行道具以及避开了攻击的敌人。地面△“寄生丝”会让敌人陷入束缚状态，不过出招时间略长，而且敌人只要保持移动就能躲过，建议在强敌战中看准时机使用。在地面发动QTE“闪避”后，多弗朗明哥会飞到空中，此时可以用□使出“超过鞭丝”对敌人进行反击，又或者用△的“空中ダッシュ”跑开。多弗朗明哥的必杀技，其攻击范围可以覆盖半个斗技场，配合其道具之语“胜者だけが正义だ！！！”简直就是杂兵的恶梦。

斗技场攻略

下面将列出直到斗技场通关为止，所有必经之战的打法，供各位玩家参考。

参加试验

判断路飞和罗的队伍有没有参赛资格的战斗，对手是30个普通杂兵，可谓毫无难度。场地的边缘没有护栏，杂兵被轰到水里会直接挂掉，利用这点可以轻松通过试验。

C→B升级战（第一回）

对手是卓洛和山治，我方则建议用路飞和乔巴应战。路飞锁定相对速度较慢的卓洛，并用“战斧”与其展开空中战。攻击时要留意有没有出现QTE“回避”的提示，要小心山治从其他方向偷袭。将卓洛解决后，再合力搞定山治即可。

B→A升级战（第一回）

这一战会对上海军大将藤虎，不过并不需要将其完全击败，将其HP削减到一定程度就会发生剧情。鉴于藤虎最有威胁的招式就是“重力波”，这场战斗建议派上有远程攻击的角色。如果玩家坚持用近战角色，则要注意“重力波”只会出现在藤虎前面，在其后方攻击是相当安全的。不过，即使在后方，“重力波”出现时依然会出现QTE的提示，不要一不留神自己冲进了“重力波”的攻击范围。藤虎使出必杀技后，到陨石落下有一段时间间隔，此时要看着地上的影子判断落点并尽量远离。



C→B升级战（第二回）

对于已经熟悉了战斗的玩家，这一次战斗派上了超豪华阵容“新旧王下七武海”。玩家必须连续进行5场战斗，角色方面建议派上艾斯，其机动性和飞行道具可以克制部分对手；另外建议再带上乔巴，毕竟输了就要从头打起，还是带个能回复HP的队友比较安心。



VS巴基：巴基的攻势并不凌厉，绕到其背后就可以任意鱼肉他。两下飞刀之后往往会放出“特制マギ–玉”，要留神躲避，如果我方操作角色为路飞、乔巴或山治的话，可以发动QTE“はねかえす”将弹药反弹令其受到巨大伤害。巴基发必杀技的频率较高，有飞行道具的话击中他可以轻松打断，不然从空中跳进漩涡里打断他也是个办法。

VS汉库克：汉库克近战及中距离的攻势都十分猛烈，但是拉远一点距离用飞行道具攻击她就毫无办法了。当然不用这么赖的打法，和她近距离战斗也不会太难，注意避开她的“虏の矢”和必杀技，不要被石化就好。

VS米霍克：世界第一的剑士，被其斩击砍中可不是说笑的，不过只要避开就好了。其攻击十分有节奏，玩家保持近身打两下然后按QTE“回避”或“防御”的节奏基本可以无伤，或者直接绕到其身后就可以肆无忌惮地出招了。米霍克的必杀技分为两段，第一段会释放出剑气，被命中的话就会动弹不得，要遵照QTE闪开；第二段会高高跃起然后斩下来，只要跑到米霍克侧面区域并保持移动就不会被砍中。总体而言，只要掌握了规律，就是个很容易对付的强敌。

VS甚平：对上甚平，比起进攻，要优先保证自己安全，毕竟其攻击力高，而水属性的招式又是能力者的恶梦。甚平最有威胁的招式就是枪波，这招速度太快，射程又远，还能抵消我方的飞行道具，当甚平连发时记得用侧移而不是QTE来回避。同样的还有放出鲨鱼的“舞大鲛”，用QTE闪避的话有时会刚好撞到枪口上。其他招式大多都可以用QTE回避，然后待其硬直时趁机输出。甚平的必杀技和作为可操作角色时有点不同，首先会释放漩涡，然后跳起，落下后会在面前释放一列水柱，被水柱打到天上的话，基本上就非死即重伤了。关键就是看准其落点避开水柱，之后就没什么问题了。

VS克洛克达尔：沙鳄的招式比较慢，换句话说只要掌握了其节奏就相当好躲，只要不贪刀无伤解决也没什么太大问题。惟一的问题在于其闪避时会移动相当远的距离，近战角色可能会疲于奔命，如果之前的战斗中耗掉了太多的时间的话，这一战就会很紧迫。

B→A升级战（第二回）

这一战会同时对上两名海军大将：青雉和赤犬。青雉的攻击方式比较单一，只会横冲直撞，只要不靠近他就不会被冻结；而赤犬因为没有了地利，也变得比较老实，招式同样以突进和飞行道具为主。不过，赤犬的攻击力比较高，正所谓“宁挨青雉三剑，莫中赤犬一拳”。玩家最好第一时间将威胁比较大的赤犬解决。小编推荐玩家使用甚平，拉开距离后用“枪波”可以打得青雉和赤犬干着急，角度好的话还能同时命中两人。有机会还可以放出“舞大鲛”来扩大伤害。



决胜战



最后一场玩家要连战藤虎和多弗朗明哥。

VS藤虎：藤虎的攻击方式与之前相比没有太大变化，不过玩家在操作角色上的选择丰富了许多。建议玩家依旧选择乌索普或甚平等擅长远距离攻击的角色，当藤虎袭来时还能够用QTE“回避”继续拉开距离。

VS多弗朗明哥：多弗朗明哥的丝线的射程及攻击范围太广，拉开距离的话会很危险，其身边及身后反而比较安全，因此建议选择路飞、艾斯或山治等缠斗能力比较好的角色，看到其拉开距离时第一时间跟上去。当多弗朗明哥出招时需要看准时机按下QTE，过早或者过迟都会中招。当多弗朗明哥跳到空中时，就是要出必杀技的时候，这一招伤害高范围广，且不能用QTE回避，玩家必须站在多弗朗明哥附近自行闪躲：多弗朗明哥的第一波是向前的攻击，需要站在其身下；第二波则是向后的攻击，需要站在其前方的位置才能安然无恙；第三波要紧贴多弗朗明哥站在其侧面。读懂了多弗朗明哥的招式后，将其击败也只是时间的问题。



剧情模式

（メインストーリー）

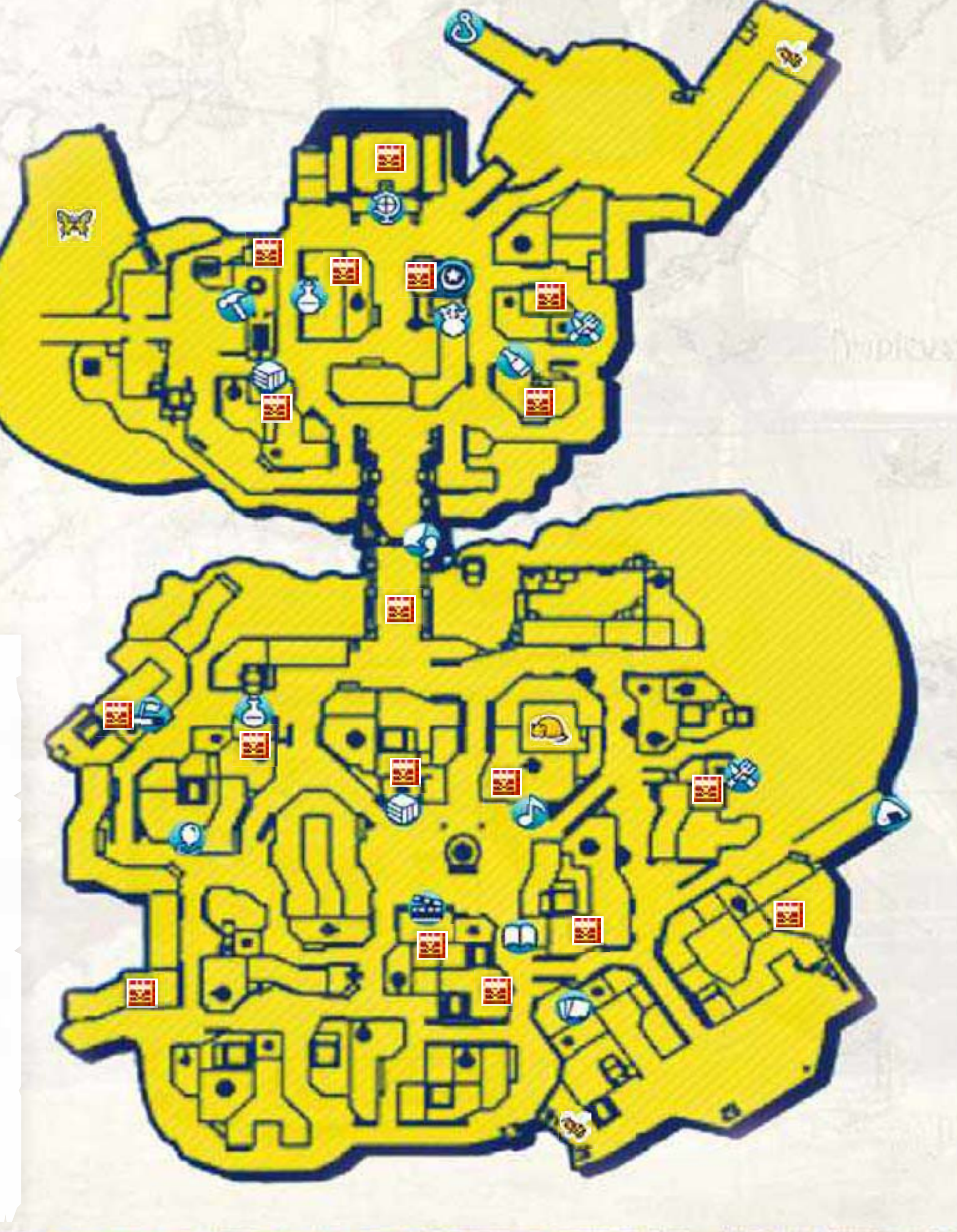
在剧情模式下，玩家可以操纵主人公一行，和小狸猫帕托（パト）一起冒险，并与“孤高的伯爵”红（レッド）对抗。除了可以在原作粉丝相当熟悉的各个场景中进行冒险、将曾经的敌人再次击败之外，还要帮助原创的小镇特兰斯镇（トランスタウン）进行复兴。

特兰斯镇

这个小镇是玩家的据点，可以让玩家进行存档、强者之语和道具的装备。一开始小镇只有北岛且设施比较少，利用从冒险中带回来的素材让小镇进行发展，小镇的设施会一步步增加，而且南岛也会开放，还有各种小游戏在等着玩家。

●可入手素材

可入手素材
花のミツ
浓い花のミツ
ハーブ
すごいハーブ
にがい草
なにかの卵
金の卵
ふつうの米
黄金米
よくある小麦粉
传说の小麦粉
トマトマト
谜の种
ヤシの实
クモの巢
わた毛
木片
さびた铁くず



●可入手生物

蜜蜂：ミツバチ/ドクトルホ-ネット

青蛙：アマガエル/シッポガエル

老鼠：ヤナアラシネズミ

蝴蝶：アゲハチョウ

钓鱼：マタメダカ/ネジマキガイ/スマイルクラゲ/トレジャ-パ-ルガイ/パンサメ

注：捕虫和钓鱼在“街の未开发地域开发”完成后才能进行。



镇内操作

按键	效果
方向键←→	切换道具
方向键↑↓	使用道具
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	控制视角
□	轻攻击
△	重攻击/在有提示时发动“橡胶火箭”

按键	效果
○	对话/确定选择
×	跳跃/取消选择
L	视角转换为角色面对方向
R	与居民打招呼
START	呼出暂停菜单

注：在镇内仅能操作路飞。

强者之语

强者之语（ストロングワード）是剧情部分的核心系统。和强者之声类似，游戏将原作中草帽一行的经典台词都化作了装备，并依据台词的内容给这些强者之语赋予了不同的能力。强者之语的取得情况可以在暂停菜单中的“情报”→“ワード一览”中确认。强者之语共分为三种类型：技能之语（スキルワード）、武装之语（カスタムワード）和前文提及过的道具之语（アイテムワード）。



技能之语：在关卡取得之后，只要成功返回镇上就能开始发挥作用的强者之语，无需装备。一部分会让对应角色获得新的技能，另一部分则会增强角色的能力。建议玩家在“不可思议诗人”处优先强化技能之语，可以一劳永逸。

武装之语：取得之后，需要在镇上呼出暂停菜单选择“カスタムワード装备”进行装备。武装之语大多为增益效果，不过有些增益效果太过强力会附加负面效果进行中和。武装之语会消耗不同的“字数（ワードコスト）”，效果越强则消耗的字数越多。一个角色装备的武装之语消耗的总字数不得大于该角色所拥有的字数，不过角色拥有的字数会随着等级提高而增加。

道具之语：取得之后，需要在镇上呼出暂停菜单选择“アイテムワードセット”进行装备。道具之语使用后可以在一段时间内给我方全员带来增益效果，发动一次后直到冷却时间结束为止不能再次发动。每个角色可以装备的道具之语的数量不同，这是根据该角色在原作中的话唠程度来决定，不会随着剧情进程而增加。



宿屋

由宿夜（ヤドヤ）所经营的旅馆。镇上最初期的设施，主要为玩家提供存档功能。还能通过“发展”，让特兰斯镇一步步变得繁华起来。

休む：存档。

仓库：点进去后可以选择“バッグ整理”和“仓库を见る”。前者可以让玩家整理背囊中的道具，空位按○可以选择要放进背囊中的道具及其数量，在已经装进背囊的道具上按△可以补充数量，按□则是从背囊中卸除该道具；后者可以让玩家查看仓库内的道具。

发展：与城镇建设相关的任务，完成其中的任务就可以让镇上增加新的设施，或者强化现有设施。任务随着剧情的推进而增加，有些会由宿夜主动提出，一部分则需是和镇上的居民对话后增加。查看城镇地图时，出现带有感叹号的标记的话，便表明和此处的居民对话可以增加发展的任务。



开发任务	出现条件	达成后效果	费用	素材
街の未开发地域开发	完成第三话	可以前往南岛	3000	木片×10/おおきな木材×3/さびた鉄くず×20
酒场开店	完成第一话	出现设施“酒场”	500	木片×4/ガラス片×4
药屋开店	完成第一话后与居民对话	出现设施“药屋”	1000	木片×4/サボテンの果肉×2/ハーブ×2
药屋の贩卖スペースを扩げる	完成第三话	药屋处可购买的物品及药方增加	500	さびた铁くず×4/クロスボーンバタフライ×1
药屋の药剂师を雇う	完成上一条	药屋处可购买的物品及药方增加	1000	ガラクタ×5/ドクトルホーネット×1/にがい草×10
药屋の2号店オープン	完成上一条	南岛出现设施“药屋”	1500	おおきな木材×2/浓い花のミツ×2/すごいハーブ×2
药屋で新药を开发する	完成上一条及第七话	药方中增加“愈やしの妙香”	2000	かがやく水晶×1/角质の粒子×3/宝石サンゴ×3
料理屋开店	完成第二话后与居民对话	出现设施“料理屋”	1000	木片×4/ふつうの米×2/ヤシの实×2
料理屋のメニューを增やす	完成第三话	料理屋处可购买的食材及食谱增加	500	ガラクタ×3/万能油×3/黑こしょう×2
料理屋の料理を研究する	完成上一条	料理屋处可购买的食材及食谱增加	1000	铁のかたまり×3/海军カレイ×1/木炭×3
料理屋の2号店オープン	完成上一条	南岛出现设施“料理屋”	1500	おおきな木材×2/雪どけ水×2/特浓シャボン液×2
料理屋の新メニュー挑战	完成上一条及第七话	食谱中增加「スペシャルドリンク」、「出航！特大船盛り1号」、「仰天！アイランドケーキ」	2000	盐の结晶×2/良质な火药×2/マグマのかたまり×2
工场建筑	完成第一话后与居民对话	出现设施“工场”	1000	木片×4/爆弹岩のかけら×3/火药×2
工场の研究援助	完成第二话	工场处可购买的素材及配方增加	800	铁のかたまり×2/おおきな木材×1/ガラス片×4
工场に研究者を雇う	完成第四话	工场处可购买的素材及配方增加	1300	燃えカス×10/良质な火药×2/木炭×5
工场に新しい机械を导入	完成第六话	工场处可购买的素材及配方增加	2000	铁のかたまり×10/纯铁钢×2/ダイヤのかけら×2
杂货屋开店	完成第二话后与居民对话	出现设施“杂货店”	1000	木片×4/铁のかたまり×2/ガラクタ×3
杂货屋の棚を增やす	完成第三话	杂货店处可购买的素材增加	500	木片×3/マタメダカ×3
杂货屋の仓库を扩げる	完成上一条	杂货店处可购买的素材增加	1000	やわらかサンゴ×15/アドベンチャーフィッシュ×1
杂货屋の2号店オープン	完成上一条	南岛出现设施“杂货店”	1500	ちいさな部品×3/カウボール×1
杂货屋の仕入れ先を增やす	完成上一条	杂货店处可购买的素材增加	2000	ゴールデンヘラクレス×2/光る部品×1/石炭×2
农场の农地を增やす1	完成第三话	农场田地增加三格	500	ふかふかの土×2/べたつく粘土×1
农场の农地を增やす2	完成上一条及第五话	农场田地增加三格	1000	ふかふかの土×5/上质な灰×1
博物馆建筑	完成第三话后与居民对话	出现设施“博物馆”	1500	きれいな贝壳×3/电传虫×1/ネジマキガイ×1
博物馆の展示スペースを增やす	完成第五话	博物馆收益金的最大值提高至5000，可展示生物增加至各4只，获取收益金的时间间隔缩短	1000	スマイルクラゲ×3/ヤナアラシネズミ×2/电传虫×1
博物馆の改装を行う	完成上一条及第七话	博物馆收益金的最大值提高至10000，可展示生物增加至各6只，获取收益金的时间间隔进一步缩短	2000	大粒の真珠×2/トレジャーパールガイ×1/モグラ×1
不思议な诗人のレベルアップ1	完成第五话	不可思议诗人可将强者之语强化至更高等级	1000	雪どけ水×2/银の珠玉×1
不思议な诗人のレベルアップ2	完成上一条及第七话	不可思议诗人可将强者之语强化至最高等级	2000	アカメマダライボガエル×1/金の珠玉×1
本屋开店	南岛开放后与居民对话	南岛出现设施“书店”	1500	木片×5/竹×2/やわらかサンゴ×10
ライブハウス开店	南岛开放且完成第四话后与居民对话	南岛出现设施“乐室”	1500	さびた铁くず×10/おおきな木材×2/かがやく水晶×2
映画馆建筑	通关后与居民对话	出现设施“电影院”	2000	岛云のかけら×10/贝のかけら×5/おおきな木材×3

着替え：此处可以帮角色换装。除了草帽一伙之外，在斗技场中解锁了罗、艾斯和汉库克之后，也能帮他们进行换装。大多数换装都只是改变角色外形，不过部分服装（比如DLC服装）能增强角色的能力。

杂谈：与宿夜进行对话。





酒场

此处提供了大量任务，其中不乏高难度的任务，供玩家通关之后前来挑战。任务初次完成后会得到“强者之语”以及海贼点数（海贼ポイント）作为报酬，有时还会得到角色的硬币及稀有素材等等。一开始酒场中只有“东の海”等级的任务，随着海贼点数的累积，会逐渐开放“伟大なる航路”→“新世界”→“四皇”等级的任务。此外，斗技场中解锁的BOSS任务（BOSSクエスト），以及下载任务（ダウンロードクエスト）也是在此处进行游玩。

クエスト：选择此项便是对任务进行挑战。“1人で游ぶ”和“友达と游ぶ”分别是单人挑战和联机挑战，注意本作是不能进行网络联机的。“购入”处可以购入基础的回复药，“卖却”则能够卖出玩家拥有的所有物品。“仓库”的功能和宿屋相同，做任务前记得对背囊中的回复药进行补充。

スクラッチ：刮刮卡。任务完成时，有一定几率获得参与了任务的角色的硬币。“东の海”最多给1枚，“伟大なる航路”为2枚，“新世界”为3枚，“四皇”则有可能获得4枚。选择这一项购买刮刮卡之后，就可以用角色的硬币刮开卡上相应的角色头像，刮开后有时会出现图案，有时则是一片空白。凑齐特定数量的图案、刮开的部分连成一条线或者将卡上的所有头像都刮开，均可以获得奖励，具体奖励内容会显示在右下角的“入手アイテム”处。酒场有销售3×3、4×4、5×5三种规格的刮刮卡。如果玩家买了1张太大的刮刮卡，却疲于刷硬币，可以按△废弃当前的刮刮卡。

手配书/コイン：查看通过“near”机能入手的手配书和硬币。

药屋

可以购入回复道具和增益道具，同时还能购入药材。拥有药材可以在药屋选择“调合”来制造出回复道具和增益道具，不仅价格便宜，而且还能得到回复量更高的药。药方会随着开发任务的完成而增加，部分则是任务报酬。后期可以在南岛建立2号店，两个店铺销售的药材间会有细微区别。



农场



于第一话后开放。这个位于屋顶的农场可以供玩家自由进行种植，当然玩家需要有相应的种子。选择“种と交换する”，可以用玩家从关卡中带回的素材交换种子，交换界面会显示能够换取的种子类型和数量，以及有一定几率入手的另外一种素材。交换时有时还会另外附送“金の种”。

选择“畑を见る”就可以查看田地，有空的田地就可以播种。播下种子后，离开城镇出外冒险，作物就会开始生长。经历一定时间后再回来查看田地，就可以收获作物。稀有度越高的作物，成熟所耗费的时间也越长。收获的作物可以作为食材或者调合、开发时的原料，也可以继续用于交换种子。交换过种子的素材会在“植物图鉴”中显示。



工场



可以购入一般素材，同时可以通过“开发”合成比较稀有的素材的设施。前期主要用于加强玩家拥有的钓竿和捕虫网，后期则是以合成强化强者之语时不可或缺的“殊玉”类道具为主。开发时需要的合成配方，会随着宿屋中相关的开发任务的完成而增加。

●可开发道具一览

道具名	费用	开发素材
钓り竿 LV2	20	钓り竿、さびた鉄くず×3、木片
钓り竿 LV3	20	钓り竿、ガラクタ×2、木片×2
钓り竿 LV4	20	钓り竿、ガラス片×2、木片×3
钓り竿 LV5	20	钓り竿、サボテンの果肉×3、ヤシの实×2
钓り竿 LVMAX	20	钓り竿、サボテンの花×3、ヤシの实×3
高级钓り竿 LV1	200	钓り竿、したたるサボテンの果肉、ヤシの实×4
高级钓り竿 LV2	100	高级钓り竿、鉄のかたまり×3、木片×3
高级钓り竿 LV3	100	高级钓り竿、纯铁钢、木片×4
高级钓り竿 LV4	100	高级钓り竿、ちいさな部品×3、木片×5
高级钓り竿 LV5	100	高级钓り竿、やわらかサンゴ×4、きれいな贝壳×2
高级钓り竿LVMAX	100	高级钓り竿、特浓シャボン液、きれいな贝壳×3
スーパー钓り竿 LV1	400	高级钓り竿、わた毛×3、おおきな木材×3
スーパー钓り竿 LV2	200	スーパー钓り竿、ハンマーイソギンチャク、おおきな木材×4
スーパー钓り竿 LV3	200	スーパー钓り竿、贝のかけら×5、角质の粒子
スーパー钓り竿 LV4	200	スーパー钓り竿、スカイロブスター、スカイフラワー×3
スーパー钓り竿 LV5	200	スーパー钓り竿、ジャンボバナナ×2、しなやか竹×2
スーパー钓り竿 LVMAX	200	スーパー钓り竿×1、エレファントホンマグロ×3、光る部品×5
虫捕り网 LV2	20	虫捕り网、さびた鉄くず、木片
虫捕り网 LV3	20	虫捕り网、ガラクタ×2、さびた鉄くず×2
虫捕り网 LVMAX	20	虫捕り网、鉄のかたまり×2、花のミツ×2
高级虫捕り网 LV1	200	虫捕り网、ヘラクレスオオカブト、浓い花のミツ
高级虫捕り网 LV2	100	高级虫捕り网、贝のかけら×2、やわらかサンゴ×5
高级虫捕り网 LV3	100	高级虫捕り网、シャボン液×4、やわらかサンゴ×8
高级虫捕り网 LVMAX	100	高级虫捕り网、アカマダライボガエル、浓い花のミツ
スーパー虫捕り网 LV1	400	高级虫捕り网、特浓シャボン液×2、おおきな木材×3
スーパー虫捕り网 LV2	200	スーパー虫捕り网、ながいツタ×2、ダイヤのかけら×2
スーパー虫捕り网 LV3	200	スーパー虫捕り网、光る部品×2、しなやか竹×2
スーパー虫捕り网 LVMAX	200	スーパー虫捕り网、アトラスオオカブト×5、纯铁钢×3
おおきな木材	100	木片×3、さびた鉄くず×2
マグマのかたまり	100	爆弹岩のかけら、さびた鉄くず
石炭	100	マグマのかたまり、爆弹岩のかけら
かがやく水晶	150	ガラス片×2、マグマのかたまり
ダイヤのかけら	200	石炭、良质な火药
特制シャボン液	150	シャボン液×2、花のミツ×2
良质な火药	150	火药×2、燃えカス×2
角质の粒子	200	岛云のかけら×5、良质な火药
宝石サンゴ	200	やわらかサンゴ×7、ゴールデン果实
纯铁钢	200	ガラクタ×2、ゴールデンヘラクレス
盐の结晶	150	しょっぱい结晶×2、角质の粒子
光る部品	200	ちいさな部品×3、ゴールデン果实
大粒の真珠	200	きれいな贝壳×2、ゴールデン电传虫
声の珠玉	150	贝のかけら×2、岛云のかけら
声の珠玉	150	ちいさな部品×2、氷のかけら
声の珠玉	150	べたつく粘土、雪どけ氷
声の珠玉	300	ガラクタ×2
成长の珠玉	150	角质の粒子、カミナリコガネ
成长の珠玉	150	石炭、アトラスオオカブト

道具名	费用	开发素材
成长の珠玉	150	マグマのかたまり、ヘラクレスオオカブト
成长の珠玉	150	きれいな贝壳×2、ミヤマクワガタ
成长の珠玉	150	ミヤマ・エンペラー
成长の珠玉	300	木炭
银の珠玉	250	ダイヤのかけら、ラブリーエンゼル
银の珠玉	250	かがやく水晶、シャボン液
银の珠玉	250	宝石サンゴ、やわらかサンゴ
银の珠玉	250	纯铁钢
银の珠玉	250	光る部品
银の珠玉	250	大粒の真珠
银の珠玉	500	きれいな贝壳×2
金の珠玉	400	ゴールデンまつたけ、アゲハチョウ
金の珠玉	400	金の卵、アマガエル
金の珠玉	400	完熟ゴールデン果实、ミツバチ
金の珠玉	400	ゴールデンヘラクレス、スライムの燃液
金の珠玉	400	ゴールデン电传虫、氷のかけら
金の珠玉	800	ゴールデン果实

●销售商品一览

木片	鉄のかたまり	スライムの燃液
木炭	ちいさな部品	岛云のかけら
ガラクタ	ガラス片	爆弹岩のかけら
べたつく粘土	火药	燃えカス
さびた鉄くず	贝のかけら	



可以购买素材。南岛开放后，可以在南岛开设2号店。两个店铺中的商品会有所不同，1号店以合成素材为主，2号店则主要销售料理用的食材。优惠日的话，当天店内商品会打7折，而且还有优惠日限定的商品销售。



●1号店销售商品一览

レンガのかけら	シャボン液	しなやかな竹
*ふかふかの土	きれいな贝壳	わた毛
クモの巢	やわらかサンゴ	ながいツタ
スライムの毒素	竹	

●2号店销售商品一览

シャボン液	アゲハチョウ	デス・リス
やわらかサンゴ	クロスボーンバタフライ	*カンフードット
わた毛	ミツバチ	ミヤマクワガタ
电传虫	アマガエル	マタメダカ
ヘラクレスオオカブト	ヤナアラシネズミ	*トレジャーパールガイ
アトラスオオカブト	モグラ	タコバルーン
*ゴールデンヘラクレス	*カウボール	ハンマーイソギンチャク
	*ミヤマ・エンペラー	ラブリーエンゼル

注：带*号的为优惠日限定商品。



料理屋

只要带上食材，就可以按照食谱做出料理的设施。食谱会随着发展任务的完成而增加，不过也有一部分是酒场任务的报酬。料理具有让角色强身健体的功效，能够提升HP最大值或攻击力，或两者同时提升，不过吃过一次后，第二次再吃时效果就会减弱。料理屋本身也贩卖食材，而且北岛和南岛的两家店之间，销售的食材会有所不同，北岛的1号店以素的食材为主，南岛的2号店则主营荤的食材。和杂货店一样，料理店也有优惠日，店内商品同样会打7折，而且也有优惠日限定商品。



●1号店销售商品一览

冰のかけら	かたい肉	*熟れた青い实
雪どけ水	上质な肉	褐色の实
きのこ	*龙の肉	*熟れた褐色の实
グルメきのこ	*ジャンボバナナ	ゴ–ルデン果实
まつたけ	黑こしょう	*完熟ゴ–ルデン果实
なにかの卵	トンガリニンジン	ヤシの实
*金の卵	オオナキタマネギ	*したたるサボテンの果实
ふつうの米	ドスコイモ	サボテンの花
よくある小麦粉	ホウダンキャベツ	コナッシュ
*传说の小麦粉	トマトマト	スカイフラワ–
万能油	赤い实	よくのび草
しょっぱい海草	*熟れた赤い实	
小ぶりな肉	青い实	

●2号店销售商品一览

なにかの卵	サメ
ふつうの米	スカイフィッシュ
よくある小麦粉	ギラギラサンマ
小ぶりな肉	フウセンナマズ
かたい肉	アドベンチャ–フィッシュ
オオナキタマネギ	*ボ–ンフィッシュ
ドスコイモ	ネジマキガイ
ホウダンキャベツ	ヨロイガニ
ヤシの实	スマイルクラゲ
アカメマダラライボガエル	*おっさん深海鱼
ロッキンリザ–ド	海军カレイ
军队アリ	ギョリ–ザ
*ランドゲ–タ–	*サンドラマレナマズ
エレファントホンマグロ	スカイロブスタ–
パンサメ	*海王类

注：带*号的为优惠日限定商品。

博物馆

玩家可以将捕捉到的生物捐赠给博物馆进行展示并获取收益。先通过“生き物を寄付する”将玩家持有的生物进行捐赠后，才能在“寄付した生き物を展示する”中用其进行展示。同一种生物最多只能捐赠6只，已捐赠的生物不能直接取回，必须拿同种生物进行交换，而且展示中的生物是不能进行交换的。捐赠过的生物可以通过“生物图鉴”进行查看。



展示的生物共分为两大类，“陆上”和“水中”，分别对应捕虫和钓鱼所抓到的生物。根据展示的生物种类、数量及尺寸，会触发各种各样的组合效果，能够增加单位时间内的收益金金额。决定要进行展示的生物后，当玩家离开城镇时，博物馆就会累积收益金，直到达到最大收益金为止。玩家回到城镇时就可以从博物馆处领取这笔钱。随着发展任务的完成，可展示的生物数量、最大收益金以及收益金的累积速度都会增加。

●组合效果一览

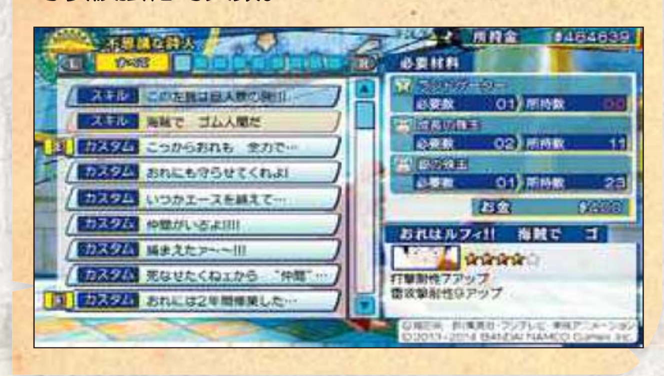
序号	组合	说明
1	デカい生物见られます	在“陆上”一栏展示3只或以上的L尺寸的生物
2	デカい鱼见られます	在“水中”一栏展示3只或以上的L尺寸的生物
3	巨大生物だらけ	在“陆上”一栏展示6只或以上的L尺寸的生物
4	巨大鱼だらけ	在“水中”一栏展示6只或以上的L尺寸的生物
5	デカさはロマンだ	所有展示的生物均为L尺寸
6	かわいい生き物见られます	在“陆上”一栏展示3只或以上的S尺寸的生物
7	かわいい鱼见られます	在“水中”一栏展示3只或以上的S尺寸的生物
8	极小生物だらけ	在“陆上”一栏展示6只或以上的S尺寸的生物
9	极小鱼だらけ	在“水中”一栏展示6只或以上的S尺寸的生物
10	ミニマム博物馆	所有展示的生物均为S尺寸
11	弱肉强食の世界	1、2、6、7等四个组合效果同时发动
12	ゾロ目	展示的生物的尺寸为三位数，且百、十、个位的数字均相同，例如111
13	开运生物?	展示尺寸为777cm的生物
14	陆上と同じ生き物尽くし	在“陆上”一栏展示的均为同一种生物
15	水中同じ生き物尽くし	在“水中”一栏展示的均为同一种生物
16	世界の甲虫展	展示ミヤマクワガタ、ミヤマエンペラ–、アトラスオオカブト、ヘラクレスオオカブト、カミナリコガネ、ゴ–ルデンヘラクレス等6种甲虫
17	世界のチョウ展	展示アゲハチョウ和クロスボ–ンバタフライ这2种蝴蝶

序号	组合	说明
18	世界のケモノ展	展示ヤナアラシネズミ、カウボ−ル、モグラ、デスリス等4种兽类
19	世界のハチ展	展示ミツバチ和ドクトルホ−ネット2种蜂类
20	世界のカエル展	展示アマガエル、アカメマダライボガエル、カンフ−ドット、シッポガエル这4种蛙类
21	世界の爬虫类展	展示ドラゴンモドキ、ランドゲ−タ−、ロッキンリザ−ド这3种爬虫类
22	电传虫展	展示电传虫和ゴ−ルデン电传虫这2种电传虫
23	豪华！黄金生物	展示ゴ−ルデン电传虫和ゴ−ルデンヘラクレス



不可思议诗人

不可思议诗人（不思议な诗人）是站在连接北岛和南岛的桥中央的一位老太太。在这里花费金钱和素材，可以对强者之语进行强化，强化后效果将有显著提升。带有空白的星星图标的，便是可以强化的强者之语，而星星的个数则代表其可以被强化的次数。





书店

开在南岛的喷泉附近的书店（本屋），其实就相当于角色图鉴+强者之语图鉴。角色图鉴会显示草帽一伙以及曾经被击败的敌人的资料；强者之语图鉴不仅能够查看目前的收集情况，还能够以语音还原这些原作中的名台词。无论哪个图鉴，要完成都需要花费很多时间。



乐屋

同样是在南岛的喷泉附近的乐屋（ライブハウス），在这里可以倾听游戏中的BGM。



电影院

通关后就可以在南岛的喷泉附近建造电影院（映画馆），玩家可以在此观看剧情模式中出现过的影像。

小游戏之一

南岛开放后就可以进行小游戏——恐怖三桅帆船上的牌局（スリラ−バ−クでカ−ドラッシュ）。在90秒内，玩家得遵照画面上出现的指示选择对应的角色卡片，连续选择正确的话会形成连锁。游戏结束后会根据分数获得金钱和海贼点数，不过海贼点数一天只能获得一次。游戏共有4个难度，难度越高，画面出现的指示就越具体，十分考验玩家对原作的熟悉程度。



小游戏之二

南岛开放后就可以进行的小游戏——乔巴的惊心动魄胆小鬼游戏（チョッパ−のドキドキチキンレ−ス）。玩家需要在一开始决定赌金，之后让乔巴向右前进，到达起点后按○键蒙眼继续前进，当玩家觉得可以停下时就再次按○键摘掉蒙眼布，之后根据玩家停下的位置，赌金会被没收或者按倍率返还。游戏共有4个难度。难度升高时，终点会增加黄色和红色区域，在移动时则会有淘气的风儿影响乔巴的前进速度。



小游戏之三



南岛开放后就可以进行的小游戏——路飞的海上餐厅巴拉蒂之宴（ルフィのバラティエディナー）。玩家要操纵路飞在45秒内尽可能地接到山治抛出的食物，同时还要避开夹杂在食物当中的平底锅和木桶，否则被击中的话就会一段时间无法动弹。左摇杆可以控制路飞移动，○键为跳跃，□键则是攻击。吃下辣椒会加速路飞的移动，而击破木桶则会出现新的食物。游戏结束后会根据分数获得金钱和海贼点数，不过海贼点数一天只能获得一次。游戏共有4个难度，难度越高，平底锅和木桶的出现频率就越高。

小游戏之四



南岛开放后就可以进行的小游戏——气球收集（风船集め）。玩家要操纵路飞在限制时间内尽可能多地收集气球，活用橡胶火箭的快速移动可以节省时间，吃到白色的带有红色箭头的气球则能够再增加10秒时间。只要参与游戏，就能够依照当天是星期几，而获得相应的奖励，每天只能获得一次。除此之外，每收集到10个气球，就能够得到特别的奖品，收集超过100个气球更是能够获得强者之语，不过这些奖励也是一次性的。





其他

漂浮的气球



在特兰斯镇的上空漂浮着许多由宿夜所放出的气球，集齐20个气球之后，就可以到北岛找一个小女孩交换素材。气球每次切换场景之后就会重新出现，玩家无需刻意去收集。小女孩的位置可以参考附图。



此外，气球当中还有一种特别的熊猫人气球。这种气球一开始会在接近地面的地方，当玩家靠近后就会慢慢向上漂起，如果玩家没有及时拿到就只能眼睁睁地看着它消失在蓝天之中。拿到熊猫人气球就可以和南岛的一个小女孩交换素材，位置可以参考附图。

以物易物



当玩家入手シッポガエル或マタマタメダカ之后，就能找位于大桥两端的两位收藏家交换素材，然后在镇上进行一连串的以物易物，最终玩家会得到强者之语作为报酬。

北岛路线1

1.给北岛收藏家シッポガエル或マタマタメダカ，得到“特别な实”；

2.将“特别な实”带到农场，可以在“种と交换する”，换取“谜の种”；

3.把“谜の种”交给位于南岛的喜欢“谜”的女性，可以交换路飞、卓洛、山治三人的强者之语。



北岛路线2

4.依照上述路线得到“谜の种”后，直接在农场种下，过一段时间会收获“かがやく花”；

5.将“かがやく花”带给北岛宿屋前正在扫地的女性，可以交换卓洛、娜美、乌索普三人的强者之语。



南岛路线1

1.给南岛收藏家マタマタメダカ，得到“透き通った蜜”；

2.把“透き通った蜜”交给南岛图示位置的小孩，会换到“谜の金属”；

3.依然是把“谜の金属”交给喜欢“谜”的女性，可以交换乌索普、弗兰奇、布鲁克三人的强者之语。



南岛路线2

1.给南岛收藏家シッポガエル，得到“まんまるレンズ”；

2.把“まんまるレンズ”交给南岛图示位置的老婆婆，会换到“谜の石”；

3.“谜の石”依然是要交给喜欢“谜”的女性，可以交换娜美、乔巴、罗宾三人的强者之语。



宝箱

当镇上有新的设施开张时，在其屋顶，或者旁边的屋顶上一般都会有宝箱作为贺礼，玩家可千万不要错过。此外，第一章完成，以及南岛开放时，也会有宝箱出现。快去将18个宝箱统统打开吧。

屋顶的神秘来客

有时某些BOSS角色会出现在屋顶四处看看风景，与其对话之后，由其担任头目的特定任务的报酬会增加。玩家还可以在屋顶上直接进入酒场接任务。平时在城镇中穿梭时可要多留意屋顶有没有可疑人物哟。



街上大乱斗

这实际上也算是小游戏的一种。在镇上闲逛时，有时会突然响起喧闹声，而且画面左下角会出现信息提示，然后城镇的某个开阔地方会冒起黑烟。玩家要第一时间赶到该地点，并且在1分钟内将敌人解决。如果玩家赶到现场的速度够快的话，还能得到最多30秒的战斗时间奖励。战斗中敌人会不断涌现，最后根据玩家击倒的敌人数获得奖励。

每当第六次街上大乱斗时，会有海军乱入，将海军击倒后会出现斯摩格和达斯琪（スモ-カ-&たしぎ），接着会进入一段追捕小游戏，玩家需要适时发动QTE来帮助路飞逃脱斯摩格的追捕。屏幕下方会有三个标志，每当过早按下○键或错过了QTE，就会减少一个，三个都用尽时则游戏强制失败。通过游戏不会有特别的奖励，但是会集齐斯摩格和达斯琪两人的角色图鉴。



捕虫（虫捕り）

和冒险关卡一样，城镇上也会出现青蛙、蝴蝶、老鼠等生物。掏出背囊里装着的捕虫网，走到生物旁边按下○键，套住它之后就会进入捕虫小游戏。



画面上面黄色的是生物的体力槽，而体力槽左边则是时间限制，在用完时间之前把体力槽削减至0，便可以捕捉到生物。依照屏幕上出现的指令进行输入，便可以削减生物体力。指令在网内时被输入会出现“Great”字样，此时削减的体力较多；指令飘出网外时被输入则是“Good”评价，飘至边缘一段时间后指令会消失。如果玩家输入了画面上没有的指令，则所有指令都会消失。

玩家成功削减完生物体力后，会出现奖励转盘，将其停下后，有可能获得“生物尺寸+XX”、“生物入手数+X”、“附加素材X件”等奖励。即使玩家未能在限制时间成功将体力削减完，也会出现补救转盘，依据停下后显示的伤害，体力槽会再次削减。如果能够归零，那么玩家同样可以入手该生物。

捕虫网的好坏对捕虫的难易度有着直接影响。捕虫网等级越高，削减体力时造成的伤害会越高，奖励转盘转出的奖励也会更好。

在草帽一行人当中，乌索普最早拥有比较多的捕虫相关的强者之语，所以建议早期让其专职捕虫，可以尽早入手一些比较稀有的生物。



钓鱼（钓り）

和冒险关卡一样，城镇上也有钓鱼点。背囊里装着钓竿的话，走到海边按下○键就开始钓鱼，鱼儿咬钩后便进入钓鱼小游戏。

和捕虫一样，画面上面是鱼的体力槽和时间限制，在用完时间之前把体力槽削减至0，便可以钓到鱼。小游戏本身像是只用△键和□键的音乐游戏，单个指令是瞬间按下，长指令则是需要长按，如果出错了指令会即时消失。指令进入左侧黄色区域后按下便是“Good”评价，与正中间的圆圈重合时按下则是“Great”评价，能够削减更多体力。

把鱼钓上来之后，会让玩家选择是否要连续钓鱼。连续钓鱼的话，一共能进行3次，加上最初的1次，也就是一共能钓到4次鱼。越往后，能钓到稀有鱼类的几率便越高，不过钓鱼时间也会依据钓鱼的角色而一步步减少。以路飞为例，第2次钓鱼时时间会减少30%，第3次是40%，第4次则高达50%。虽然每次连续钓鱼，都会有轮盘奖励一定的钓鱼时间，不过最高5%的奖励在路飞面前也显得微不足道了……在限定时间内无法将体力槽削减完的话，鱼儿就会逃跑。连续钓鱼时让鱼跑了的话，之前钓到的鱼则会完全消失。在同一个地方一直钓鱼的话，会有一定几率又钓上逃跑了的鱼，此时它的体力槽会维持逃跑时被削减的状态。



在不同的地方钓鱼时，都有一定几率钓到凯米和帕帕克（ケイミ–&パッパグ）以及宝箱，之后会得到特别奖励。如果在连续钓鱼的过程中钓到这些，会强制中断连续钓鱼。

钓竿的好坏对钓鱼有着直接的影响，钓竿等级越高，按下指令时能够削减的体力就更多。

在草帽一行人当中，罗宾进行连续钓鱼时时间损耗比较少，又比较早拥有和钓鱼相关的强者之语，所以建议早期让其专职钓鱼，可以尽早入手一些比较稀有的鱼类。



冒险部分

走出城镇或接下任务后，就可以到关卡之中去冒险。剧情模式的主线中共有8个关卡，都是原作粉丝相当熟悉的地方。这些关卡与城镇其实没有太大的区别，打烂箱子可以得到道具，树上能够摇下果实，而草丛和花朵里能够采到植物素材等等，只是时不时出现的敌人会来干扰玩家的冒险。除了与敌人的战斗外，在关卡当中还有一些比较特别的要素。

操作角色切换（リーダーチェンジ）

当有队友同行时，只要不处于异常状态，可以随时切换操作角色，就算是正被敌人的必杀技打飞的途中也可以。队友无论受到多么强力的攻击，都不会受到伤害，当玩家操作中的角色濒死时，可以切换角色，以免陷入气绝状态而使战力大打折扣。如果队友拥有回复HP的特殊技能或道具之语的话，可以切换进行回复再切换回去。

除了战略上的意义之外，不同角色在钓鱼、捕虫、移动上都会有差异，而且角色还会有各自的冒险动作，所以平时冒险最好还是带齐队友。

失落之语（ロストワード）



主线攻关时，大部分关卡的地图都不会完全开放，而且在必经之路上还往往会有一些障碍物。这些障碍物都需要玩家找到“失落之语”才会消除，对障碍物进行调查还会得到关于“失落之语”的提示。之后按照提示触发特定的事件，或击败特定的敌人，就会出现宝箱，其中的强者之语便是玩家要找的“失落之语”。需要注意的是，不先确认提示的话，即使打倒相同的敌人，“失落之语”也是不会出现的。

冒险动作

游戏结合草帽一伙的特色，给部分角色赋予了冒险动作。冒险动作的发动要求该角色入手对应的技能之语，之后到达关卡中特定的冒险动作点（アクションポイント）便可以发动。到达冒险动作点时，如果当前的操作角色不对应该冒险动作点，会显示角色头像来提醒玩家该带哪位角色前来，十分贴心。



● 冒险动作一览

角色	冒险动作效果	技能之语入手时间
路飞	发动橡胶火箭爬上高处	最初拥有
卓洛	斩断挡路的铁门	第二话的失落之语
乌索普	唤来虫子，同一个点在1次冒险中只能发动1次	完成第四话
乔巴	掘地，挖出素材	第二话的失落之语
罗宾	读取石碑获得素材，同一个石碑在1天中只能读1次	第六话的失落之语
布鲁克	在海面奔跑到达对岸	第六话的失落之语

惊喜菇、蹦床花、补血花



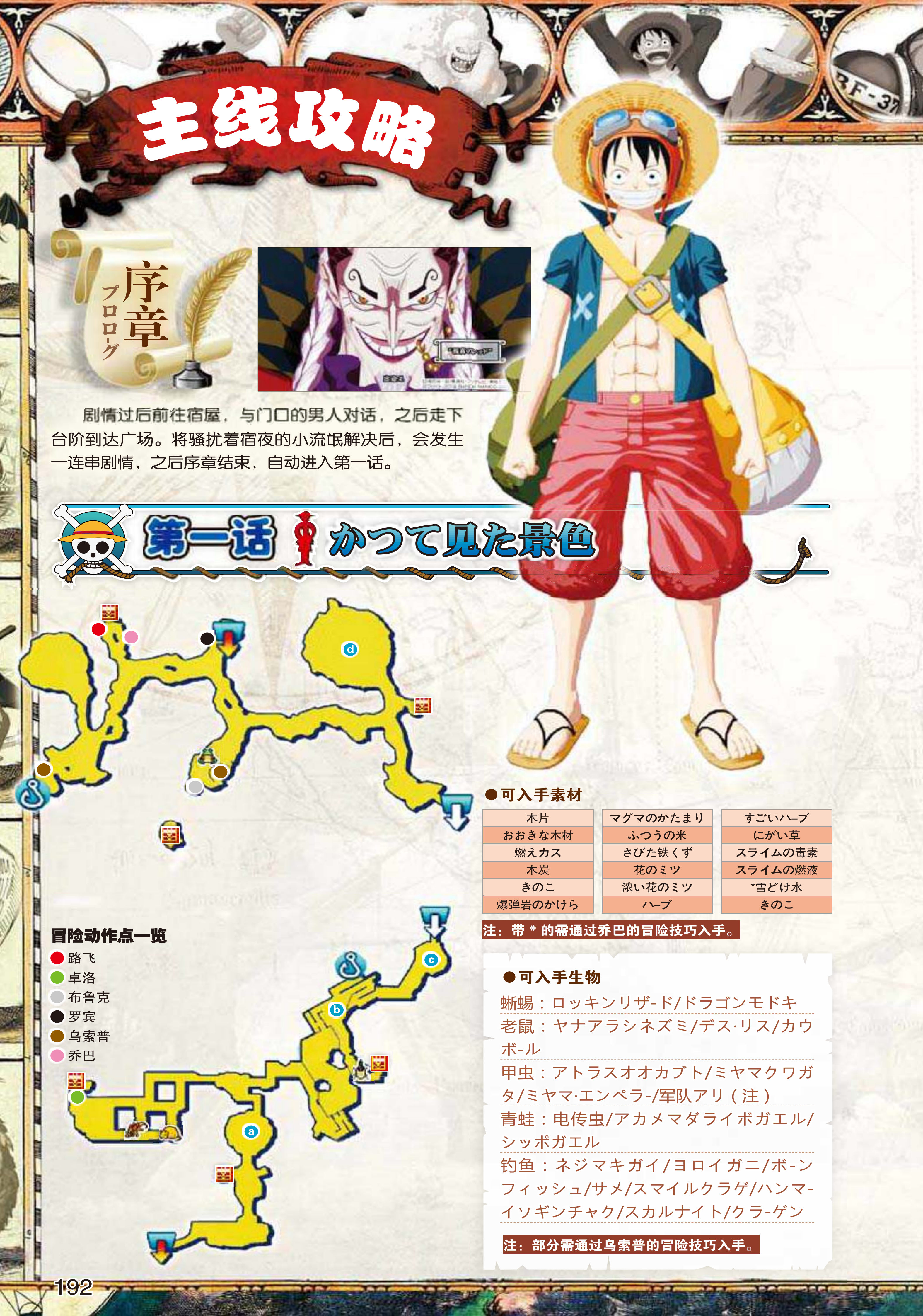
在关卡中有时会看到这两种机关。惊喜菇（びっくりキノコ）可以让玩家跳到更高的地方，有时会产生捷径。而蹦床花（トランポリア）则提供了回城机能，让玩家可以带上战利品先回到镇上重整旗鼓，回城后，下次进入关卡可以直接选择蹦床花附近的地点开始。

补血花则是开在路边的植物，对其进行攻击就会掉下碧绿色的珠子，靠近后就会被角色吸收然后补充HP。在对敌人进行攻击时，在敌人已经HP归零的情况下继续鞭尸的话，也有几率掉下这种珠子，以及黄色的可以补充SP的珠子。

冒险评价



通过主线关卡或任务时，系统会根据玩家的表现给予评价并奖励相应的经验值。像是快速通关、全员生还、无人倒地等，都能获得不少经验值。此外，角色技能、冒险技能、QTE的频繁使用，也会被列入评价项目，甚至捕虫、捉鱼的数目等，也会关系到最后获得的经验值。



主线攻略

序章 プロローグ

剧情过后前往宿屋，与门口的男人对话，之后走下台阶到达广场。将骚扰着宿夜的小流氓解决后，会发生一连串剧情，之后序章结束，自动进入第一话。

第一话 かつて见た景色

冒险动作点一览

- 路飞
- 卓洛
- 布鲁克
- 罗宾
- 乌索普
- 乔巴

●可入手素材

木片	マグマのかたまり	すごいハーブ
おおきな木材	ふつうの米	にがい草
燃えカス	さびた鉄くず	スライムの毒素
木炭	花のミツ	スライムの燃液
きのこ	浓い花のミツ	*雪どけ水
爆弾岩のかけら	ハーブ	きのこ

注：带 * 的需通过乔巴的冒险技巧入手。

●可入手生物

蜥蜴：ロッキンリザ-ド/ドラゴンモドキ

老鼠：ヤナアラシネズミ/デス·リス/カウボ-ル

甲虫：アトラスオオカブト/ミヤマクワガタ/ミヤマ·エンペラ-/军队アリ（注）

青蛙：电传虫/アカメマダライボガエル/シッポガエル

钓鱼：ネジマキガイ/ヨロイガニ/ボ-ンフィッシュ/サメ/スマイルクラゲ/ハンマ-イソギンチャク/スカルナイト/クラ-ゲン

注：部分需通过乌索普的冒险技巧入手。

关卡描述

第一话的舞台是在新世界登场的冰与火之岛，庞克哈萨德（パンクハザ－ド）。关卡也同样分为两大部分：前半部分的火之半岛，布满了众多的爆弹岩，一旦击中或者靠近就会爆炸，而随处可见的火焰，也会对站在其中的角色持续进行伤害；后半部分的冰之世界，则会时不时地从天上降下带有毒液的史莱姆。史莱姆会主动攻击，而近距离将其击破也会被溅到毒液，到冰之世界冒险时，最好能够带上乔巴。

攻略流程

a BOSS战 火龙

游戏一上来就是一场BOSS战，不过基本上都是教学，玩家只要跟着一步步操作即可。火龙作为BOSS来说动作比较迟缓，而且进攻节奏也没那么快，正好让新手熟练QTE。它飞起来时，也可以攻击它下垂的尾巴，不要贪刀然后被其降下来压到即可。



b 失落之语

此处会有一堵冰墙挡住玩家去路，调查后会要求玩家寻找身着“防护服”的敌人。在冰墙附近就会出现好几个这种炮兵，将他们击败后就会出现宝箱。

c 强制杂兵战

在通往冰之世界的出口前，会有1场强制杂兵战，不过并不会很难。身着防护服的炮兵可以用路飞的QTE“はねかえす”对付。



d BOSS战 凯撒

凯撒·库朗（シーザー・クラウン）会带着其生物兵器斯迈利（スマイリー）在此迎接玩家。一开战，斯迈利就会突进，玩家要记得闪到一边。凯撒平时会呆在斯迈利头上，只有跳跃攻击可以打中他，不过，利用凯撒的攻击引爆斯迈利面前的史莱姆的话，斯迈利会受惊然后把凯撒摔到地上，此时就是输出的最佳时机，所以比起一味地跳跃攻击，还不如调整自己的站位来诱导凯撒的攻击。凯撒连续使用四次光线或火焰攻击后，就会使用突进，玩家要注意闪避，听得懂日语的玩家也可以仔细倾听，每种攻击的口号都有所不同。

当凯撒的HP降至一半左右时，就会导入新的攻击“死亡国度”：天空会掉下巨大糖果，约10秒过后斯迈利就会吞下它，然后释放出几乎弥漫整个战斗场地的毒气，吸入毒气就会陷入石化+中毒的状态。如果破坏掉糖果就可以中断这一招的发动，但是以路飞当前的攻击力估计没戏，玩家应第一时间跑到斯迈利侧面的位置。





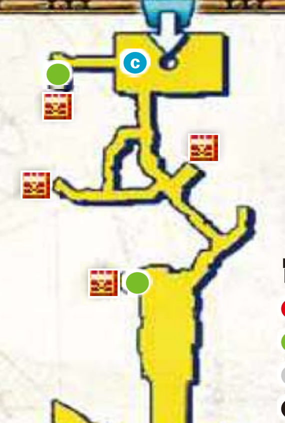
第二话 热砂の再战

●可入手素材

木片
おおきな木材
ヤシの实
よくある小麦粉
サボテンの果肉
したたるサボテンの果肉
サボテンの花
なにかの卵
黑こしょう
レンガのかけら
*べたつく粘土
*ふかふかの土

注：带 * 的需通过乔巴的冒险技巧入手。





冒险动作点一览

- 路飞
- 卓洛
- 布鲁克
- 罗宾
- 乌索普
- 乔巴



●可入手生物

蜥蜴：ロッキンリザ-ド/ドラゴンモドキ/ランドゲ-タ-

蝴蝶：クロスボ-ンバタフライ

老鼠：ヤナアラシネズミ/モグラ/カウボ-ル

钓鱼：ネジマキガイ/アドベンチャ-フィッシュ/フウセンナマズ/トレジャ-パ-ルガイ/スカルナイト/サンドラマレナマズ

关卡描述

第二话的舞台是薇薇公主所在的沙漠之国，阿拉巴斯坦（アラバスタ）。关卡的大部分均为沙漠地带，在沙漠地带，操作角色的SP会徐徐下降，不过只要找到水源就能将SP一口气回满，所以看到水井的话千万不要放过。玩家进入关卡之前，别忘了带上刚刚会合的卓洛和弗兰奇。

攻略流程

a 强制杂兵战

沙漠地带有多场杂兵战，不过对于集齐了3名角色的玩家来说可谓毫无难度。其中夹杂了一场由成群的功夫海牛（カンフージュゴン）以及大师海牛（マスタージュゴン）组成的战斗。和其他强制杂兵战不同，只要击败大师海牛就能结束战斗。需要注意的是，原作中路飞虽然连子弹也可以反弹，但是面对沙漠中出现的持枪敌人的攻击，路飞也只能选择回避。能够反弹回去的，本作中仅限体积较大的炮弹。

b 失落之语

此处需要找到两个“失落之语”。第一个需要玩家前往地图左上角触发事件，之后会出现水塘和宝箱。另外一个则必须刷功夫海牛才会出现。找到两个失落之语后，建议玩家先通过右侧的蹦床花回一趟城镇，然后将队友换成卓洛和乔巴，之后的阿拉巴斯坦街道上存在着只有卓洛才能砍开的门，而乔巴的存在可以让玩家面对BOSS时心里比较有底。



c 强制杂兵战

进入阿拉巴斯坦街道后，在王宫前方会有一场比较大型的强制战斗。不过此时Break Rush系统也会开放，玩家可以借此熟悉这个系统，让杀敌更有效率。

d BOSS战 克洛克达尔



如果玩家经历过斗技场模式，那么对于克洛克达尔的攻击模式想必也不陌生了。不过沙鳄此次为主场作战，在广阔的场地上，其擅长的远距离移动会让玩家更加疲于奔命，此时最好静待其自己杀过来，闪过后再伺机反击，或者带上乌索普用狙击模式。通常招式方面没有太大变化，熟悉其攻击节奏，摸清按下○键的时机，要避过其攻击不会太难。

主场作战时，克洛克达尔的必杀技也会产生变化，他会飞到屋顶上，然后在场地中间砍出一个深渊，直接将场地分成两半。不过这一招有很长的出招时间，玩家只要跑到场地的边上就可以避开。之后克洛克达尔会自己来到玩家所在的场地，在狭小的空间内和玩家展开激烈的攻防。一段时间后，他又会飞到深渊上方，用沙尘暴将场地复原，注意，沙尘暴也是有杀伤力的，要尽量远离深渊。

第三话 叶っぱの谜

●可入手素材

花のミツ
浓い花のミツ
ふかふかの土
にがい草
ハ–ブ
すごいハ–ブ
青い实
熟れた青い实
ゴ–ルデン果实
完熟ゴ–ルデン果实
ふつうの米
黄金米
万能油
火药
木片
おおきな木材
竹
しなやかな竹
松ぼっくり
まつたけ
ゴ–ルデンまつたけ

注：部分需通过乌索普的冒险技巧入手。

●可入手生物

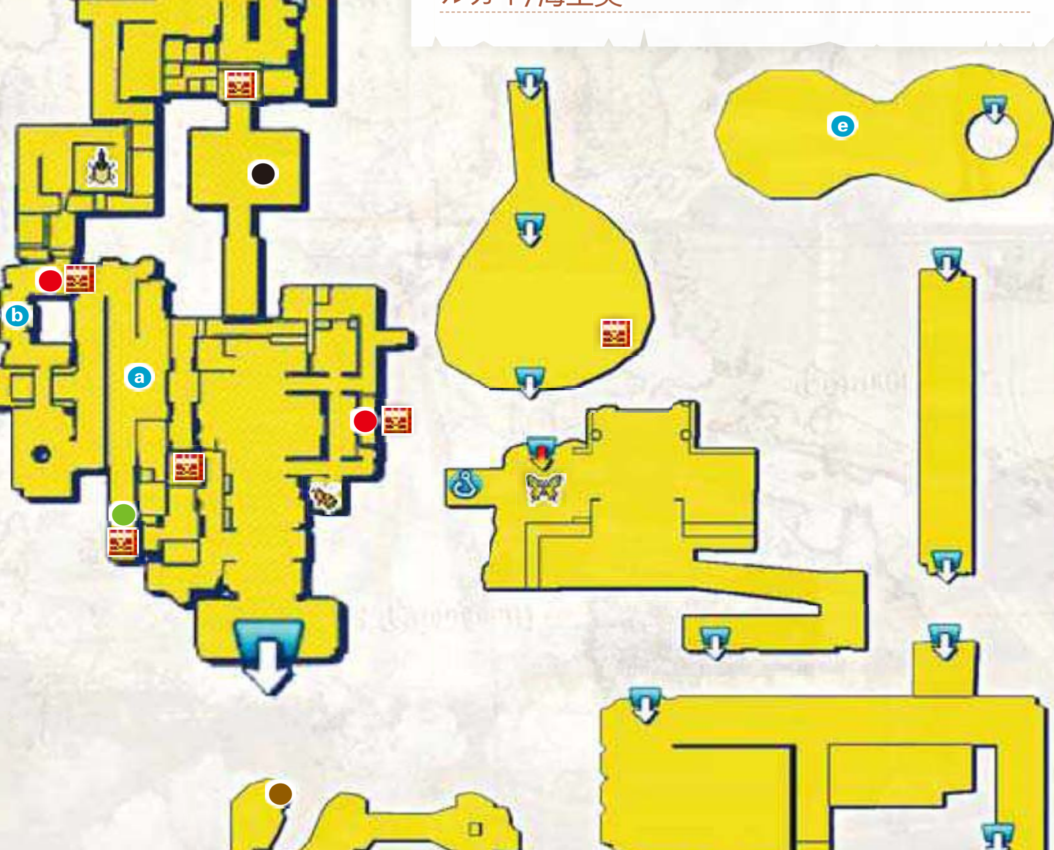
蜜蜂：ミツバチ/ドクトルホ-ネット

甲虫：ヘラクレスオオカブト/アトラスオオカブト/ゴ-ルデンヘラクレス（注）

蝴蝶：アゲハチョウ

青蛙：アマガエル/电传虫

钓鱼：マタメダカ/マタマタメダカ/スマイルメダカ/海军カレイ/ヨロイガニ/トレジャ-パ-ルガイ/海王类





冒险动作点一览

- 路飞
- 卓洛
- 布鲁克
- 罗宾
- 乌索普
- 乔巴

关卡描述

第三话的舞台是司法岛，爱尼爱斯大厅（エニエス・ロビー），身为海军的重要设施，此处出没的敌人自然也是一批批海军。关卡收录了前岛、司法塔和踌躇之桥等众多场景，是场景数最多的一个关卡。



攻略流程

a 强制杂兵战

在进入司法塔之前就会受到海军们的“热烈欢迎”。由于海军中会有大量炮兵，有路飞或乔巴在队伍里的话，就可以用QTE将炮弹反弹来快速解决这部分敌人。杂兵中还会夹杂着巨大海军士兵，这些士兵受到攻击也很少有硬直，QTE“反击”对他们也没有用，一旦出招就不会停下来，十分难缠，最好先将其他小兵解决掉之后再集中火力解决。



b 失落之语

此处的“失落之语”在海军剑士的身上。只要回头将台阶上的海军剑士清理一下，自然就会出现宝箱。

c 强制杂兵战

这里玩家需要见识下司法岛上号称有“一万人”的兵力，当然实际上敌人数量并没有那么多，不过会不断涌出来这倒是个不争的事实。记得时刻观察四周，最好找个角落的位置站着，不然会陷入被来自四面八方的攻击围殴的局面。累积SP槽然后用合体技来清场，效率会比较高。

d 强制杂兵战

这个场景不属于主线流程中的必经之处，而且触发强制战斗的点是在空地的正中央。只打算搜刮素材的玩家可以沿着房间边缘走，就能一路风平浪静。场景中存在着竹子，需要有卓洛或布鲁克这样的剑士用武器砍才能得到素材。

e BOSS战 路奇

草帽一伙要再次迎战最强谍报机关CP9中实力最高的罗布·路奇（ロブ・ルッチ）。决斗的场景也是原作中路飞和路奇决斗的地方，背景中还有屠魔令叫来的军舰，可谓高度还原。同样得到还原的还有路奇作为动物系果实能力者的高速，出招时间过长的招式基本上都不可能命中他。即使在玩家的猛攻之下让其陷入硬直，耗时太长的必杀技也最好不要拿出来用。好在其攻击虽然眼花缭乱但是很有规律，玩家只要见招拆招也能削减其不少HP。



炮击：一开战路奇就会用热情的炮击对玩家进行洗礼。炮击会从路奇的方向逐渐向玩家靠近，而且没有QTE指令可以回避，必须看准炮弹的落点自行躲避。废墟的左右两侧是火力比较松散的地方。每当路奇陷入硬直之后，他就会用这招进行报复。

岚脚“豹尾”：在地面单脚站立，然后就会放出漩涡般的飞行道具。可以用QTE回避，或者直接用空中战接近也可以。

剃：CP9的“六式”之一，高速移动技巧，只是碰到了也会伤血。如果HP剩余不多要当心被蹭血。

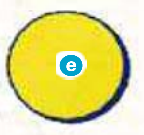
爪压：使用剃的过程中，路奇会时不时地停下来用这招攻击。攻击只有1发，也并不难躲避，就算被打中也不会特别伤。

指铳“斑”：当路奇使用蹲踞式起跑的姿势时，就表明接下来要用这一招了。路奇会瞬移到玩家操作的角色身后，并连续使用指铳攻击，若是中招了就会损失很多HP。好在这一招是可以用QTE“反击”来中断的，如果是没有“反击”能力的角色，只要拉开距离也可以避开。

岚脚“凯鸟”：“斑”结束后，路奇就会跳上空中使用这一招，他会连续地放出鸟状的飞行道具。虽然可以用QTE来回避，但是接连不断的攻击有时很难躲开，倒不如一直保持侧向移动来得简单。随着HP的减少，路奇所放出的飞行道具的数量也会增加。这招结束后，他会落地使用“岚脚‘豹尾’”，重新进入新的循环。

六王铳：路奇的HP降到一半左右时，就会使用这一招。他会首先用一个回旋踢让身边的角色陷入硬直，然后瘦身，之后从海的一侧沿着中线突进，将位于中线上的角色按到墙上使用这招。如果陷入硬直又不幸位于中线上那就基本上告别这个世界了。预防措施就是和路奇保持一定距离，以及看到他瘦身时要立刻远离中线。

第四话 赤の伯爵



●可入手素材

やわらかサンゴ
宝石サンゴ
きれいな贝壳
大粒の真珠
ふつうの米
盐の结晶
きのこ
シャボン液
特浓シャボン液
木片
おおきな木材
しょっぱい海草
*べたつく粘土
*石炭

注：带 * 的需通过乔巴的冒险技巧入手。



冒险动作点一览

- 路飞
- 卓洛
- 布鲁克
- 罗宾
- 乌索普
- 乔巴



●可入手生物

青蛙：アマガエル/电传虫

蜜蜂：ミツバチ/ドクトルホ-ネット/ドン·カマキリリ

老鼠：ヤナアラシネズミ/モグラ

钓鱼：スマイルクラゲ/ネジマキガイ/ハンマ-イソギンチャク/アドベンチャ-フィッシュ/サメ/ギョリ-ザ/おっさん深海鱼/クラ-ゲン/海王类

关卡描述

第四话的舞台是梦幻的鱼人岛。这处位于深海的岛屿，布满了珊瑚、贝壳和气泡等，也有许多相关的稀有素材。关卡中有三个区域，是由单向的水路所连接，而一开始的区域存在着断崖，在第一次进入时没有惊喜菇供玩家当跳台，这是在闯关的过程中比较麻烦的地方。岛上存在着会喷出毒液的鱼人，记得做好预防措施。

攻略流程

a 强制杂兵战

上文提到的带毒液的巨大鱼人会登场，除了像其他的巨大敌人一样难缠之外，还会喷出毒液。记得要切实得挡下或回避其攻击，不然就带多一些“净化药”以求心安吧。

b 失落之语

此处的“失落之语”在会喷毒的鱼人身上，肤色比较诡异的鱼人都属于这一类。

c 失落之语

这里的“失落之语”在卡里布（カリブー）身上。回头乘坐水路到达d处，卡里布就会出现。将其击败后就会出现宝箱。之后再通过水路返回这里。

e BOSS战 霍迪

提到鱼人岛上的BOSS，那自然非“新鱼人海贼团”的霍迪·琼斯（ホーディ・ジョーンズ）莫属。和原作相同，霍迪的战斗方式依然是结合力量与卑鄙为一体，而其身边也会有一大群鱼人追随其战斗。不过他并没有太多的招式，也没有必杀技，算是比较好打的BOSS。战斗中可以完全不理会杂兵，专心对付霍迪即可。

斩鲛：霍迪一边旋转身体一边突进的斩击招式，会连续使用三次，而且会不分敌我地给予伤害。威胁不是很高，用QTE应对即可。

鱼人柔术 水心 群鲛：和甚平十分类似的招式，会放出三个带追尾效果的鲨鱼型飞行道具。能力者如果被击中的话，会陷入浸水的异常状态。

鱼人空手 海太鼓：敲击地面，然后在我方角色脚下喷出水柱。这一招只要保持移动就可以避开。

鱼人肉盾：当霍迪身边有其他鱼人存在时就会使用的技巧，他会挟持一名鱼人作为肉盾。如果此时玩家对其进行攻击的话，就会受到强力的反击。不过使用远距离的招式就没有问题。

e BOSS战 白胡子

打完霍迪之后可不能放松，世界最强的男人还在等待着玩家。白胡子巨大的身形以及豪放的招式都让这一战充满了魄力。不会挡也不会缩的白胡子会一直承受攻击，如果玩家的输出够高，可以让白胡子陷入单膝跪地的硬直状态，不过其恢复时的攻击十分可怕，千万不能贪刀。远距离攻击的角色在这一战会比较有优势，一方面可以攻击其头部提高伤害，另一方面在面对硬直时也可以放心攻击。

薙刀纵砍：挥舞大刀使出的斩击。攻击距离很远，但是可以用QTE躲过。只要不处于白胡子正面就不用担心中这招。

振动之拳（左右）：向左右两侧使出的振动攻击，射程同样很远，要留意用QTE躲过。

振动之拳→薙刀挥舞：组合技，当白胡子从硬直中恢复时就必定会使出这一招。振动之拳会让其面前的角色硬直，而之后的薙刀是360°无死角的，一定要拉开距离才能躲开。

地面隆起：白胡子的必杀技。使出后地面会开始发光，只要远离发光的区域就没事，否则会受到很大的伤害。





第五话 仲间の资格

●可入手素材

木片
おおきな木材
にがい草
ハ–ブ
すごいハ–ブ
花のミツ
浓い花のミツ
雪どけ水
木炭
よくある小麦粉
赤い实
熟れた赤い实
きのこ
グルメきのこ
なにかの卵
ゴ–ルデン果实
熟れたゴ–ルデン果实
*雪どけ水
*冰渍けの鱼

注：带＊的需通过乔巴的冒险技巧入手。

●可入手生物

蜜蜂：ドクトルホ-ネット

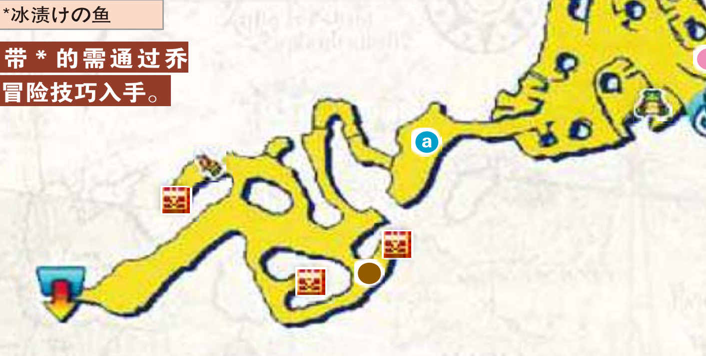
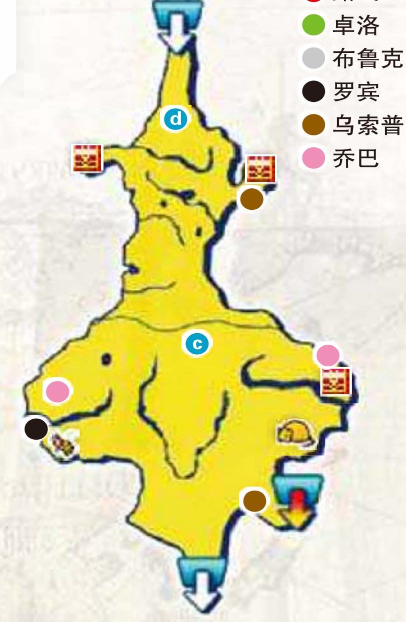
青蛙：アカメマダライボガエル/シッポガエル

甲虫：アトラスオオカブト/ミヤマクワガタ/ミヤマ·エンペラ-

老鼠：ヤナアラシネズミ/モグラ/デス·リス

钓鱼：マタメダカ/ギョリ-ザ/ギラギラサンマ/ヨロイガニ/トレジャ-パ-ルガイ/



冒险动作点一览

- 路飞
- 卓洛
- 布鲁克
- 罗宾
- 乌索普
- 乔巴

关卡描述

第五话的舞台是乔巴的故乡，磁鼓王国（ドラム王国）。这个属于冬岛的国家长年积雪，并且有着独特的雪域生物，比如凶恶的兔子拉邦和郊游熊等等。由于是乔巴的故乡，所以关卡里也有着许多乔巴的冒险动作点。

攻略流程

a 强制杂兵战

敌人都是些十分弱的杂兵，靠武力压制便是。



b BOSS战 瓦波尔



前磁鼓王国国王、“吞吞果实”能力者瓦波尔（ワポル），在草帽一伙曾经交手的敌人当中也算是弱得数一数二的弱者。而在这片雪地上，这个自大的弱者，又带着手下再次前来给草帽一伙送经验了。

吞吞突进：张着大嘴一边嚼一边突进的招式，会连续突进好几次，有一定的追踪性，可以用QTE回避开。如果其突进一直都没有命中的话，瓦波尔就会站在原地左顾右盼，此时是输出的绝好时机。

雪国名物“雪化妆”：瓦波尔会藏身于好几个雪堆当中，然后突然袭击附近的角色。不过仔细观察雪堆的话，会发现其中一个会动，只要靠近该雪堆就可以在其出招前进行反击。这一招出招前，瓦波尔会呆呆站着，此时也是输出的好机会。

c 强制杂兵战

玩家需要在雪地中迎战拉邦。这些凶恶的兔子虽然体型较大，不过对付起来其实和人类差不多，招式可以用QTE回避掉，也可以选择反击。即使被打趴了也不怎么老老实实倒地，这也是它们的一个特点。

d 失落之语

这里的“失落之语”需要击败拉邦才能获得。回过头去，到刚刚进行过强制战斗的地方，再寻找几只兔子开刷吧。解除了此处的障碍后，还有1场混合了兔子和狼的强制战斗。

e BOSS战 黑胡子

曾经将磁鼓王国毁灭过一次的黑胡子，如果又在王宫前出现了。拥有两个恶魔果实、现在已跻身“四皇”行列的他，实力自是惊人。他的大部分攻击都没有办法用QTE避过，玩家必须自己掌握躲避的方法，只要掌握了技巧，自大的黑胡子就会自取灭亡，出现许多破绽。



暗穴道“解放”：黑胡子最可怕的招式，而且一上来就会使出这一招。战斗场地会以其为中心化作一片漆黑，玩家如果一直保持在地面就会被其吸入黑暗之中，最后受到重创。正确的应对方法是立足在落下的石头之上，而且还得时不时切换立足的地方。有远程的招式的话，可以在确保自身安全的情况下进行攻击。黑胡子将黑暗浓缩起来时也不要贸然靠近，会受到伤害。另外，招式结束后，周围的石头会碎掉，然后落下新的石头，小心不要给砸到了。

冲击波：当黑胡子高高跳起时，落地后就会产生冲击波。这一招范围广，而且并非落地后马上产生冲击波，需要掌握时间差跳起躲过。落地后如果周围的石头碎掉，便说明黑胡子要使出“暗穴道‘解放’”，如果是落下石头，则说明他要使用“暗水”。

振动之拳：吞了白胡子的果实后，黑胡子也能够同样的招式了。性能上和白胡子的相去无几，而且可以通过QTE躲过，算是黑胡子最容易对付的招式。

暗水：黑胡子会以强大的吸力将角色吸到跟前，然后再一拳击飞，无论是闪避、跳跃还是其他方式，如果在黑胡子跟前的话基本没有逃脱的可能。如果黑胡子有出这招的迹象，应尽快躲到石头后面，这样黑胡子就会将石头吸过去然后把自己砸得头昏眼花。玩家再趁机上前一顿胖揍。

第六话 追击の空

● 可入手素材

スカイフラワ–
にがい草
ハ–ブ
すごいハ–ブ
よくのび草
岛云のかけら
角质の粒子
コナッシュ
ふつうの米
褐色の实
熟れた褐色の实
ながいツタ
クモの巣
毒花のミツ
眠り花のミツ
わた毛
ヤシの实
きのこ
グルメきのこ
なにかの卵
金の卵
*ふかふかの土
*べたつく粘土

注：带＊的需通过乔巴的冒险技巧入手。



冒险动作点一览

- 路飞
- 卓洛
- 布鲁克
- 罗宾
- 乌索普
- 乔巴

● 可入手生物

蜜蜂：ミツバチ/ドクトルホ-ネット

甲虫：ヘラクレスオオカブト/カミナリコガネ/アトラスオオカブト/ゴ-ルデンヘラクレス

蝴蝶：クロスボ-ンバタフライ

钓鱼：ラブリ-エンゼル/スカイフィッシュ/タコバル-ン/スカイロブスタ-/フウセンナマズ

关卡描述

第六话的舞台是位于白白海的空岛（スカイピア）。这个位于高空的岛屿，有着和地面完全不同的生态环境，遍地云朵收藏着大量珍稀素材。敌人以叫声独特的神兵为主，十分烦人。在第二区域中，玩家还可以看到由路飞一行人成功保护下来的黄金钟。

攻略流程

a 失落之语

这里的“失落之语”就藏在靠近海边的云朵里，拿到提示后顺便去云朵里采采素材就可以拿到了。

b 强制杂兵战

这场战斗会混合神兵和海贼。海贼无论是什么体型，相信玩家都对付过不少了，不成问题。不过神兵的行动方式比较独特，玩家刚刚接触需要仔细观察，掌握好QTE的把握时机。

c 强制杂兵战

这是一场与云狼为敌的战斗。云狼会使用强力的突进攻击，而且出招时间很短，留给玩家发动QTE的时间也很短，很容易被它打个措手不及。在被大群的云狼包围时，还是先不要贸然出手，用QTE“反击”削减其数量后再行战斗。

d 失落之语

这里的“失落之语”需要击败神兵才能获得。从c处向右走，途中会不时出现一小批的神兵，可以刷他们获取。

e BOSS战 艾涅尔

空岛上的最终敌人是曾经让路飞一行人吃尽苦头的神・艾涅尔（エネル）。拥有在自然系果实当中也可称之为“无敌”的雷电之力的他，这次从一开始就会以“2亿・雷神”的姿态出现，而玩家只能在下落的平台上应战。在草帽一行当中，具有较高雷耐性的分别有路飞、娜美和布鲁克，最好带这3人来参战。尤其是娜美，她可以解除由雷击带来的“麻痹”状态。如果对艾涅尔的头部进行攻击，可以将其打出硬直。



万雷：战斗中一直都会有雷击，不过当艾涅尔张开双手时，就会使出连续5发的雷击，用QTE可以避过。当艾涅尔的HP减少时，雷击的次数也会增加。

神之制裁：艾涅尔会拉开距离，然后伸出拳头发出雷电。当其HP减少到一半时，发出雷电后还会进行横向的扫射。虽然可以用QTE避开，但是要求时机把握得十分精准，跳起然后进行横向移动的话，会比较容易躲过。

放电：艾涅尔若是突然消失，接下来便是这一招，他会用手掌压住地面，一段时间后就会释放电击。电击的范围很大，而且越靠近手掌伤害越高。跳至空中可以回避伤害。

捕捉：HP降到一半左右时就会开始使用这一招。艾涅尔会消失到远处，然后突然冲过来抓住角色。被抓住的话会被电击及压向地面，虽然这招不会致死，但是会让角色受到很大的伤害。当他开始向我方冲过来时跳起，就可以成功回避这一招，而且可以趁他硬直时进行输出。

第七话 绊

●可入手素材

ハーブ	きのこ
すごいハーブ	グルメきのこ
にがい草	わた毛
花のミツ	よくのび草
浓い花のミツ	竹
ローヤルゼリー	しなやか竹
褐色の实	まつたけ
熟れた褐色の实	ゴールデンまつたけ
青い实	なにかの卵
熟れた青い实	金の卵
赤い实	*べたつく粘土
熟れた赤い实	*ふかふかの土
クモの巣	

注：带 * 的需通过乔巴的冒险技巧入手。

●可入手生物

蝴蝶：アゲハチョウ

蜜蜂：ミツバチ/ドクトルホ-ネット

青蛙：アマガエル/シッポガエル/カンフ-ドット

甲虫：ヘラクレスオオカブト/アトラスオオカブト/ゴ-ルデンヘラクレス（注）

老鼠：モグラ

钓鱼：マタマタメダカ/マタメダカ/エレファントホンマグロ/ギラギラサンマ/フウセンナマズ/アドベンチャ-フィッシュ

注：部分需通过乌索普的冒险技巧入手。

冒险动作点一览

- 路飞
- 卓洛
- 布鲁克
- 罗宾
- 乌索普
- 乔巴

关卡描述

第七话的舞台是位于东海的柯尔波山（コルボ山），也是奠定了路飞和艾斯两人强大的实力基础的地方，充斥着他们与萨博三人一起的回忆。关卡里有路飞出生的风车村，还有达旦居住的地方。山上有着许多猛兽，比人类还要难以对付。



攻略流程

a 失落之语

这里的“失落之语”十分好找，就在最东边的房子后面的木箱里。

b 强制杂兵战

此处需要迎战山上的狼和熊，不过玩家只要带着在磁鼓王国打拉邦和狼的态度去应对即可。

c 失落之语

这里需要玩家找到两个“失落之语”。只要回头到d和e处分别触发强制战斗，将熊和猩猩干掉就可以拿到。将此处挡路的障碍物消除后，还有一场混合了熊、狼和猩猩的战斗在等待着玩家。



f BOSS战 艾斯

以三兄弟结拜的地点为舞台，两兄弟的单打独斗就此展开，这场战斗只能以路飞出战。没有回复的道具之语的话，回复药就得带多一些。艾斯的表现和斗技场差不多，不过必杀技则被大大强化。除去这点不说，他的速度和力量都在路飞之上，又有飞行道具，还能造成烧伤状态，各方面来说都是个棘手的敌人。只能抓住其各种攻击之后的空隙进行输出，如果有增加SP的道具之语的话，可以积极地使用必杀技。



拳击+三连踢： 艾斯出拳速度很快，被击中的话基本上就会吃下后面的攻击。可以用QTE回避。

阳炎： 化作火焰的突进技，这一招就算没有命中，被其拉开距离也会有点麻烦。回避后建议用路飞的空中攻击追上。当HP降到一半左右时，这一招会追加空中版本。

火拳： 站在原地发射的飞行道具，会连续发出3发，可以用QTE回避。当HP降到一半左右时，这一招会变为5连发，而且最后一发会蓄力加大伤害。

火柱： HP降到一半时会追加这一招，艾斯会原地跳起形成火柱。只要拉开距离就没事。

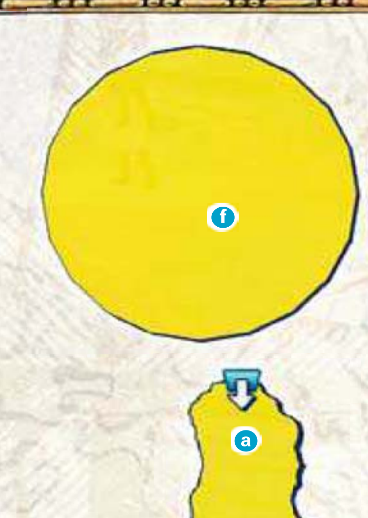
大炎戒 炎帝： 艾斯的必杀技，当他发动这一招时应该第一时间远离，绝对不要趁他硬直而输出。如果处于其身边发光的范围内，就会因为硬直而躲不开。吃下这招，那伤害绝对不是说笑的。由于这一招要在HP降到一半时才会使用，当其HP减少得差不多时就要注意保持距离。



●可入手素材

冰のかけら
冰漬けの鱼
火药
レンガのかけら
よくある小麦粉
传说の小麦粉
万能油
木片
おおきな木材
爆弹岩のかけら
マグマのかたまり
花のミツ
浓い花のミツ
ふかふかの土
ハ–ブ
すごいハ–ブ
にがい草
ゴ–ルデン果实
なにかの卵
金の卵
*べたつく粘土
*雪どけ水
*きのこ
*かがやく水晶

注：带 * 的需通过乔巴的冒险技巧入手。





冒险动作点一览

- 路飞
- 卓洛
- 布鲁克
- 罗宾
- 乌索普
- 乔巴



●可入手生物

青蛙：アマガエル/电传虫/アカメマダライボガエル/シッポガエル/ゴ-ルデン电传虫

蜥蜴：ロッキンリザ-ド/ドラゴンモドキ

甲虫：军队アリ/ミヤマクワガタ/ミヤマ·エンペラ-/アトラスオオカブト（注）

蝴蝶：アゲハチョウ/クロスボ-ンバタフライ

钓鱼：ギラギラサンマ/ネジマキガイ/海军カレイ/トレジャ-パ-ルガイ/ギョリ-ザ/ボ-ンフィッシュ/海王类

注：部分需通过乌索普的冒险技巧入手。

关卡描述

第八话的舞台是马林梵多（マリンフォ–ド），旧海军本部，同时也是曾经影响世界的“顶上战争”的发生地，对于路飞来说是个有着惨痛回忆的地方。整个关卡类似庞克哈萨德，前半部分是由大将青雉所塑造成的冰山立足点，而后半的处刑台部分则受到赤犬影响遍布岩浆。在冰山地带通往处刑台的入口，会时不时有岩浆从空中掉下，被直接击中会被吹飞掉进水里，而踩上岩浆则会逐渐减少岩浆，需要谨慎前进。这里的敌人都是海军精锐，包括可怕的“和平主义者”也会在杂兵战中出现。

攻略流程

a BOSS战 甚平

一上来，玩家就要对上这位难缠的前七武海，不过剧情模式下可以嗑药和自由使用道具之语进行强化，反而会比较轻松。打法可以参考前文“斗技场”部分的攻略，此处不再赘述。



b 强制杂兵战

对上海军、炮兵，以及士官的战斗，不过和接下来的战斗相比，这场战斗只能算热身。

c BOSS战 黄猿

海军最高战力，三大将之一的黄猿将在此处挡下草帽一伙。身为“闪光果实”能力者的他，拥有光一般的速度和肆无忌惮的激光，战斗力爆表。好在这场战斗并不需要将其完全击败，在其体力降至一半时，就会发生剧情。玩家可以尽情放必杀技削减其体力，以减少与其对峙的时间。

激光连射：从指尖射出激光，然后在目标地点产生范围不小的爆炸。这招不能用QTE躲过，只能看着其手指的方向自行躲闪，而且这招对近身的角色是无效的，拉近距离也是个不错的选择。

八咫镜：黄猿身边会产生防护罩，此时无法对他进行攻击。他手中发出的光线会在场地中形成一定的轨迹，之后他会沿着轨迹进行移动。如果有角色挡在其移动轨迹上，他会即时用“天从云剑”进行攻击，攻击可以用QTE对应。

八尺琼曲玉：黄猿会浮上半空，然后释放光线对场地内进行扫射。这一招无法用QTE回避，建议玩家跑到与其相对的另一侧，这样就可以观察到光线，当光线靠近时就跳起闪过。



d 强制杂兵战



这里需要与两台“和平主义者”进行战斗，而且我方角色只剩下路飞和帕托。不过“和平主义者”的招式虽然强力，但是动作不灵活，能够用QTE应对。只要保持两台都在视线内，不要陷入被围攻的局面即可。

e BOSS战 青雉

虽然对手依然是大将，不过青雉的招式并不强力，基本只有突进技和斩击而已，用QTE可以轻松躲过。而且我方的操作角色也变成了艾斯，只用“火拳”就可以将其轻松轰杀，再加上彼此的属性克制，艾斯就算操作失误也不会被冻结。这一战可谓相当轻松。



f BOSS战 赤犬

终于迎战本关的真正BOSS，原海军三大将最后一人，“熔岩果实”的赤犬。虽然在斗技场中玩家也领教过了赤犬的招式，不过这一战有着地利的他，会使用特别的招式。比如进入熔岩状态，当玩家对他进行攻击时，就会直接被烧伤。引诱赤犬攻击场地周围的冰山的话，会喷出水柱，赤犬被淋湿的话会暂时哑火进入硬直，不过我方的两名能力者要是也不幸被弄湿，也会一起毫无作为。本战的参战角色限定为路飞，而艾斯则作为不可操作的角色一同战斗。在马林梵多未能实现的梦想，如今就由玩家的双手实现！

大喷火：在斗技场见识过的飞行道具。用QTE可以回避。引诱这招去攻击冰山效果最好。

熔岩之拳：总共有两下的突进攻击，一共需要闪避2次。而且第二下的出招时间比较长，要用QTE回避的话，也得看准躲避的时机。

突进之拳：跳起并从空中进行下压攻击，比较棘手的是会连续使用5次左右。这段期间最好放弃攻击专心进行回避。

流星火山：赤犬会从战场转移到火山顶部，然后喷出许多熔岩。玩家要避开地面发光的地方来闪开攻击。最后赤犬还会使出特大范围的最后一击，从出现到能够躲避的时间比较短，即使不能完全避开，也要避开在中心点正中此招。

冥狗：HP降到一半左右回追加这一招，赤犬会消失然后从地面钻出来对路飞进行攻击。这招可以用QTE回避，也可以保持移动来躲过。



最终话 不死对必死

关卡描述

最终话在特兰斯镇展开，与站在宿屋旁边的帕托对话就可以进入这一话。剧情过后，需要迎战吃下了恶魔果实的红的第一形态，将其HP削减至0后，



他会满血复活然后开始高谈阔论，支撑至其讲完会发生剧情。之后，玩家需要操纵发生了变化的路飞，一段对话后，红在攻击路飞时会出现QTE“うけとめる”，发动该QTE就会进入剧情影像。之后需要和红的第二形态战斗，将其击败后游戏通关。

BOSS战 红（第一形态）

变身成吸血鬼的红其实没有太多的招式，不过招式性能会比较霸道。尤其是他的突进技，被击中的话基本上剩下的攻击也躲不开了。将周围化作黑暗的招式，也需要玩家花费一些时间去适应。

飞行道具： 顾名思义，就是飞行道具。可以用QTE应付，算是比较好对付的招式。

红·连舞： 距离超长的突进技巧，中招前可以用QTE回避，不过一旦被击中就只能硬接下剩下的攻击了，等级不够高的话会受重伤。

夜幕降临： 将周围完全化作黑暗的招式，自动锁定将会失效，玩家只能旋转视角，通过红的一对血红的眼睛来判断其位置。红在黑暗中也只会使用上面两招，即使攻击不到他，留意QTE提示也可以躲过其攻击。如果能够在黑暗中给予其足够的伤害，当黑暗解除时他会出现一段时间的硬直。

BOSS战 红（第二形态）



放弃了恶魔果实的力量的红，决心用自己原本的实力应战。其招式数量、种类都大大超越了第一形态，有些招式一旦发动根本没有回避的方法。玩家要时常保证有1段SP槽，可以用于中断其攻击，或者利用必杀技的无敌时间自保。

飞行道具： 这一形态下的飞行道具会变得更加华丽，不过同样用QTE回避，当其靠近时出现QTE提示时按下〇键即可。

突刺： 利用伞所使出的三连刺，伤害颇高，要注意回避。

夜幕降临： 和第一形态一模一样的招式，在黑暗中红也只会用上面2招。虽然交给队友去追踪，自己专心回避也是个好办法，但是对其输出足够多的伤害的话，同样能将他打成硬直。

撑伞： 起手动作是抛出一片树叶，接着红会撑开伞，然后会有三种类型的攻击，分别是以红为中心的冰霜攻击，追踪玩家的落雷攻击和喷泉攻击。冰霜攻击是单发的，只要不靠近红就不会中招。落雷攻击和喷泉攻击会有连续的5发，不幸中招的话会陷入麻痹或浸水状态。有余力的话，躲开攻击的同时也可以逐渐削减红的体力。落雷攻击收招时，红会再追加一招突刺以及威力很高的突进攻击，要当心。

分身： 红会制造出数个分身，然后分身会对玩家发起进攻，如果被一个击中基本就逃不开接下来几个的追击，往往落得个濒死的下场。这一招没有办法用QTE应对，玩家只能一边留神观察一边保持移动。当然，熟练了的玩家还可以找出红的真身对其进行攻击。这一招在收招时，红会飞到天上，然后高速落下进行撞击，伤害十分高。拉开一大段距离的话可以躲过此招，不幸站在红附近的玩家，也可以发动其落地瞬间出现的QTE进行回避。

军舰坠落： 当HP降到一半左右时，红就会使用这一招。这一招在出招前，会将帕托变作笔，然后由红拿在手里进行挥舞。如果玩家可以发动必杀技的话，对红进行攻击可以将这招打断；否则就应该尽快远离红。这一招成功发动后，会由空中降下军舰对场内所有角色进行攻击，场地内完全没有可以躲避这一招的空间，不过拉开距离可以减少受到的伤害。





奖杯一览

图标	奖杯类型	奖杯名称	获得条件
	白金	海贼王におれはなる!	获得其余所有奖杯
	铜杯	プロロ−グクリア	完成序章
	铜杯	第一话クリア	完成第一话
	铜杯	第二话クリア	完成第二话
	铜杯	第三话クリア	完成第三话
	铜杯	第四话クリア	完成第四话
	铜杯	第五话クリア	完成第五话
	铜杯	第六话クリア	完成第六话
	铜杯	第七话クリア	完成第七话
	铜杯	第八话クリア	完成第八话
	银杯	最终话クリア	完成最终话
	铜杯	グッドタイミング	第一次发动QTE
	铜杯	ゴムだから	路飞的QTE“はねかえし”发动100次以上
	铜杯	大剑豪	卓洛的QTE“きりおとす”发动100次以上
	铜杯	泥棒猫	发动娜美的QTE“ぬすむ”获得道具或者金钱100次
	铜杯	狙击の王样	发动乌索普的“狙击モ−ド”并命中200次以上
	铜杯	料理人	发动山治的角色技能“攻めの料理”50次以上
	铜杯	万能药	发动乔巴的角色技能“调合 治疗药”50次以上
	铜杯	考古学者	发动罗宾的冒险技能“せきひをよむ”并得到道具30次以上
	铜杯	船大工	布兰奇设置炮台50次以上
	铜杯	ソウルキング	发动布鲁克的角色技能“NEW WORLD”50次以上
	银杯	街の便利屋さん	完成60个以上的任务
	铜杯	スピ−ドスタ−	任务“越えてゆけ！最强の剑豪”的完成时间在3分钟以内
	铜杯	スピ−ドクイ−ン	任务“激突！世界最强の男”的完成时间在6分钟以内
	铜杯	スピ−ドキング	任务“再战！夸り高き海贼团”的完成时间在6分钟以内
	铜杯	何人でもかかってこい!	击倒5000名以上的敌人
	铜杯	一发逆转	全员必杀技发动次数合计超过100次
	铜杯	コミュニケ−ション	第一次发动“强者之声”
	银杯	おしゃべり好き	发动“强者之声”超过300次
	铜杯	千里の道も	总移动距离超过50000米
	铜杯	虫捕り名人	得到13种以上的陆上生物
	铜杯	钓り名人	得到14种以上的水中生物
	银杯	生き物大好き!	集齐所有生物

图标	奖杯类型	奖杯名称	获得条件
	银杯	人物名鉴	完成角色图鉴
	银杯	名言录	完成“强者之语”图鉴
	铜杯	男に二言はねェ！！	第一次完成发展任务
	铜杯	发展发展	完成15个以上的发展任务
	银杯	发展マスタ−	完成所有的发展任务
	铜杯	んめェ～～～	在料理屋进食100次以上
	铜杯	自给自足	在农场收获作物30次以上
	铜杯	ケガの功名	在药屋调和100次以上
	铜杯	マイスタ−	在工场进行开发超过100次
	铜杯	集金	博物馆的总收益超过50000
	铜杯	言叶の力	强化“强者之语”超过100次
	铜杯	おはようございます!	和城镇居民打招呼超过300次
	铜杯	飞んで飞んで	在城镇使用“橡胶火箭”超过500次
	铜杯	つた～	完成10张以上的刮刮卡
	银杯	修行の成果を见せてやる	任意一个角色等级到达50
	金杯	本领发	草帽一伙的所有成员等级到达40
	铜杯	小金持ち	手上持有的金钱超过10万
	铜杯	ル−キ−卒业	海贼点数超过5000
	铜杯	アイテムは见落とさねェ	破坏300个以上的木箱
	铜杯	仲间がいるよ	通过联机完成任务
	铜杯	宣战布告	在艾尼爱斯大厅通过乌索普的“火の鸟星”烧毁世界政府的旗帜
	铜杯	海贼の高み	通关高难度剧情模式
	银杯	チャンピオン	制霸斗技场
	铜杯	ライバルたち	完成所有的BOSS任务



剧情模式通关，会开启高难度剧情模式，除了敌人等级提高之外，在杂兵战中有时还会乱入强敌。作为一款粉丝向的作品，本作可谓是在一定程度上弥补了原作粉丝的缺陷，虽然最终BOSS在剧情中强得有些离谱，不过其反映出来了的新旧世代倒也相当符合原作的风格。斗技场模式的加入，除了给玩家一个更加自由的战斗舞台之外，其战绩奖励在一定程度上减少了玩家为了收集素材而疲于奔命的时间。战斗的打击感十足，不过一键QTE显得有些无脑，很多时候多个QTE的发动时机重叠，让玩家无法准确发动QTE。

文 胧月　美编 Juxi



几十小时对迷宫地形的征战后，是时候来挑战强力的BOSS们了。本作中的难点BOSS除了那些逼得我们不断使用回城的F.O.E，还有天鹅绒房间的蓝衣三姐弟，而这些都被囊括在保健室的委托任务里。

3DS | 角色扮演·迷宫探索 | RPG

Persona Q 暗影迷宫

ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス

Atlus	日版	2014年6月5日
1人	7538日元	对应邂逅通信

相关攻略：Vol.223

研究中心 Research Center

委托任务攻略

第一个大迷宫“不思议の国のアナタ”结束后，玩家即可在保健室向エリザベス领取委托任务（依赖）。委托任务即支线，需满足一定条件方可触发。鉴于有需要双主角均达到55级以上才能触发的委托，也有二周目两条线均通关后才能触发的委托，因此建议玩家在初期组队时就务必要将《P3》和《P4》的主角都纳入队伍重点培养。善&玲从初期开始就有着出色的补给能力，中后期获得的即死武器也能在杂兵战有所作为。白钟直斗天然拥有光、暗属性的全体魔法，后期装备上+SP较多的Persona，清场能力出众的同时也能维持一定的续航。以上四名角色仅为推荐配置，有特定角色爱的玩家不必拘泥于此。

ご-こんきっさ

わらしべ対决を手伝って

发生时期	报酬	时限
第一迷宫过关后	ロ-グロウ、EXP2500、（マカジヤマ、ソ-マの雫）	有

完成方法 校内散策中选择“いざ、わらしべ対决！”，依次选择“フ-ド コ-トが狙い目だ”、“心配するな”，然后按照顺平、天田、阳介·完二的顺序完成交换即可达成。顺序完全正确的情况下可获得マカジヤマ和ソ-マの雫这两件追加报酬。

カイチを创造せよ

发生时期	报酬	时限
第一迷宫过关后	7000日元、EXP7800	无

完成方法 合成出Personaカイチ，使用检索合体可很快达成。

トランプの兵队さんを击破せよ

发生时期	报酬	时限
进入ご-こんきっさ后	医疗キット、EXP1000	无

完成方法 击破“不思议の国のアナタ”里1章或2章的F.O.E，获得“白いポンポン”后报告任务。该F.O.E攻击力很低，我方没有全灭危险，凹出中毒状态可轻松解决。

幻の药を调合したい

发生时期	报酬	时限
ごーこんきつさ1次会与アイギス、阳介剧情后	进行券、EXP1300	无

完成方法 在1次会遭遇杂兵“情欲の蛇”后令其进入速封状态，维持该状态将其击倒，获得“封じられた大蛇皮”。达成速封可让クマ装备1次会宝箱里的“トラバサミクロー”。

矢のサンプルを手に入れて

发生时期	报酬	时限
ごーこんきつさ1次会在两个F.O.E的下一个场景触发剧情	テオドア3号、EXP3500	有

完成方法 把アイギス编入队伍，然后调查如图的指定位置。



食べもの泥棒を捕まえて

发生时期	报酬	时限
ごーこんきつさ2次会调查墙壁触发剧情后	速运反转リング、EXP2500、（ヒールゼリー）	有

完成方法 领取任务后依次前往工房、保健室、天鹅绒房间听取证言，最后在工房指认テオドア为犯人。正确指认可获得追加报酬ヒールゼリー。



噂の真偽を确かめて

发生时期	报酬	时限
ごーこんきつさ3次会进入后	アサルトショット、EXP2800	有

完成方法 在如图位置触发任务条件，返回保健室领取任务，然后将岳羽ゆかり编入队伍，再走到该层的相同位置调查，即可完成。



不思议の国のアナタを调查せよ

发生时期	报酬	时限
ごーこんきつさ3次会进入后	十德バッジ、EXP1500	EXTRA

完成方法 前往第一迷宫“不思议の国のアナタ”最终章，遭遇F.O.E金甲虫并将其击破，获得后面宝箱里的“黄色の珠”后回保健室报告任务。注意如果没有拿到宝箱里的珠子，再次返回后仍需再打一次，后面有几个调查任务与此相同。金甲虫的弱点为雷属性，攻击力极高，不过吃睡眠、诅咒和中毒状态，里中千枝的まどろみパンチ意外地对其有效。

食べもの泥棒を捕まえて

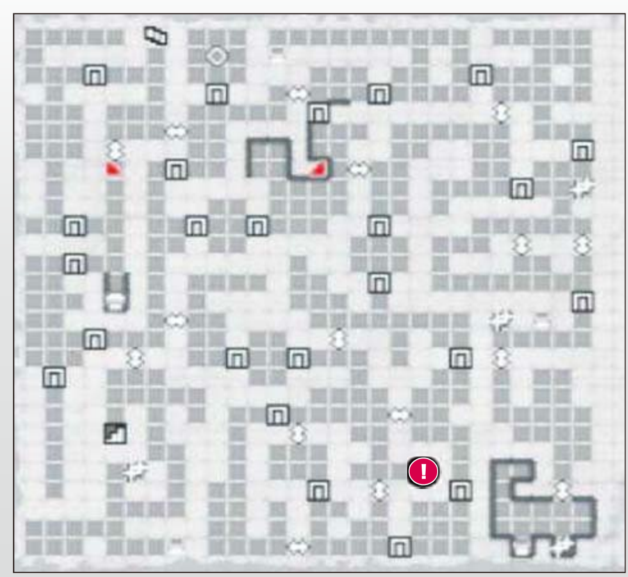
发生时期	报酬	时限
ごーこんきつさ3次会剧情后	耐运反转リング、EXP2900、（メディア、スナフソウル）	有

完成方法 校内散策选择“ナンパ代行はじめました”。《P3》主人公依次选择“カンフーマニアっぽい”、“コメディアン的な人”、“自称・恋爱マスター”、“真实はフードコートにて”；《P4》主人公依次选择“料理の达人らしい”、“占い师の弟子”、“そもそも人じゃない”、“クマ……じゃなくて……”。全部回答正确可获得追加报酬メディア和スナフソウル。

惚れ药を入手せよ

发生时期	报酬	时限
ごーこんきつさ3次会调查如图位置后	集魔の笛、EXP3500	有

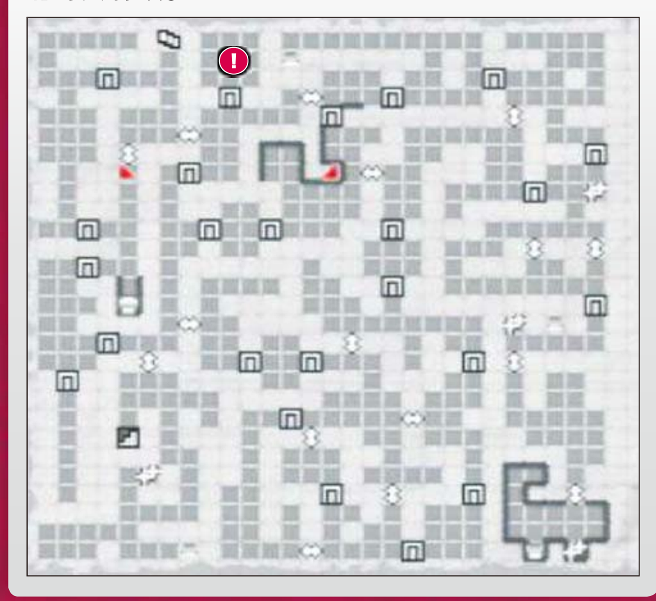
完成方法 领取任务后把クマ编入队伍，同样来到如图位置上调查获得“惚れ药”。



小手调べのお时间です

发生时期	报酬	时限
ご-こんきつさ4次会到达后	红绯の足轮、EXP1700	EXTRA

完成方法 领取任务后走到ご-こんきつさ3次会的指定位置，与エリザベス交战并获胜，毒和混乱对其有效。



私も游びたい

发生时期	报酬	时限
ご-こんきつさ过关后	体魂反转リング、EXP6000、（チュ-インソウル）	有

完成方法 校内散策，《P3》线选择“テオと文化祭散步”，《P4》线选择“マリ-と文化祭散步”。之后依次购买マヨネ-ズ、シナモンアップルティ-、アイス宇治抹茶ラテ。之后《P3》和《P4》的答案再次出现分歧，《P3》线选择チョコミント、チ-ズケ-キ、マンゴ-ソルベ，《P4》线选择マンゴ-、ザクロ、スモモ。全部选择正确可获得追加报酬チュ-インソウル。

爱の天使を击破せよ

发生时期	报酬	时限
ご-こんきつさ过关后	ピンクチョ-カ-、EXP2400	EXTRA

完成方法 击破ご-こんきつさ中骑着蓝马的F.O.E，该F.O.E无弱点，睡眠有效。胜利后获得“白い花の发饰り”并报告。

放课后恶灵クラブ

音乐室の怪を解き明かせ

发生时期	报酬	时限
放课后恶灵クラブ壹ノ怪调查如图位置后	ツインシ-ツ、EXP8200	有

完成方法 领取任务并把天城雪子编入队伍，返回如图位置调查，然后再调查同房间左上角位置，与3只ファントムメイジ交战。敌方会降低我方风属性的抗性并使用全体风魔法マハガル-ラ，不注意的话会被团灭，需要全力应战。



地狱のおしゃぶりを入手せよ

发生时期	报酬	时限
放课后恶灵クラブ贰ノ怪调查如图1位置后	ヒ-トウェイブ、EXP7700	有

完成方法 调查2位置获得“地狱のおしゃぶり”并报告。



真のマスコットはどっちだ！？

发生时期	报酬	时限
放课后恶灵クラブ贰ノ怪调查如图1位置后	赎罪の羊、EXP2500	无

完成方法 领取任务后将クマ和コロマル编入队伍，调查2位置。



ゲザイを取ってきて

发生时期	报酬	时限
放课后恶灵クラブ叁ノ怪调查如图位置	力耐反转リング、EXP8500	有

完成方法 在校内散策选择“放课后恶灵クラブの药剂室”，将真田编入队伍，走到放课后恶灵クラブ叁ノ怪地图上触发任务的相同位置并调查即可获得“下剂”。



ご-こんきっさを调查せよ

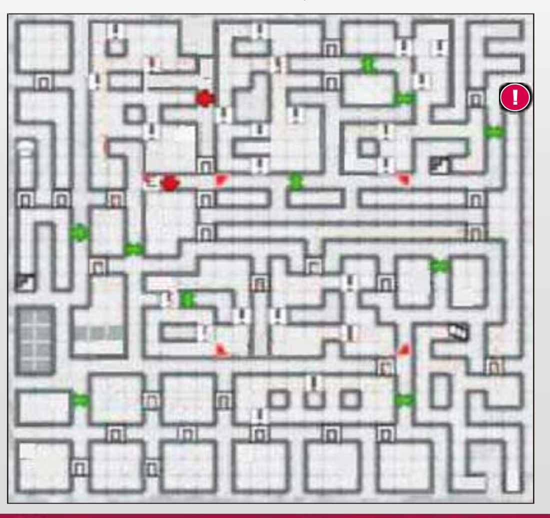
发生时期	报酬	时限
放课后恶灵クラブ叁ノ怪到达后	生杀与夺バッジ、EXP2600	EXTRA

完成方法 前往ご–こんきっさ的ゴ–ルイン击破えんげ–じキング。弱点为疾风，其较有威胁的攻击手段是コンセントレイト后的マハガル–ラ，我方尽量不要有疾风弱点的队员。击破后获得教会内的宝箱“桃色の珠”。

邪眼を入手せよ

发生时期	报酬	时限
放课后恶灵クラブ叁ノ怪调查如图位置并选择“めけずに行こう”	カエリマクレ–ル、EXP2800	无

完成方法 领取任务后去工房跟テオドア对话，之后在放课后恶灵クラブ四ノ怪遭遇杂兵フェイトサ–チャ–，保持其诅咒状态并击破。诅咒效果可利用善&玲的技能マインドリ–プ。



俺の胃を救え！

发生时期	报酬	时限
放课后恶灵クラブ叁ノ怪调查如图位置	ミドルグロウ、EXP7500、（ディアラマ、ソ–マドロップ）	有

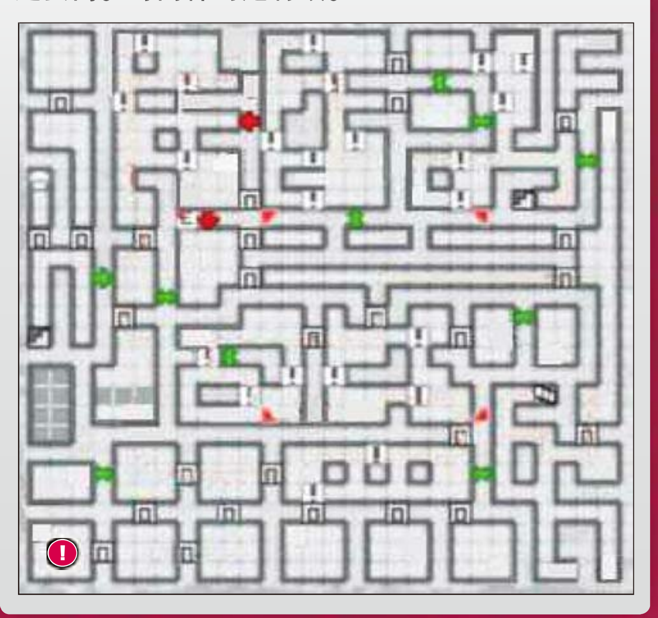
完成方法 在校内散策选择“女子たちの暴走を止めろ”，之后需要选择正确的搭配食材，令阳介满足。与肉搭配的蔬菜选择ネギ、白菜均可，如果是肉团子则要选キノコ。与鱼搭配的蔬菜选择水菜、ネギ均可，如果是贝类要选择キノコ。最后需要根据蔬菜来选择素菜，白菜对应油扬げ，ネギ对应汤叶，水菜对应豆腐，キノコ对应豆腐。全部选择正确可获得追加报酬ディアラマ和ソ–マドロップ。



腕试しのお时间です

发生时期	报酬	时限
放课后恶灵クラブ四ノ怪到达后	石龙子の翼、EXP2700	EXTRA

完成方法 领取任务后前往放课后恶灵クラブ叁ノ怪的如图位置，与エリザベス交战。这次她的主要攻击手段是物理、毒和火魔法，我方一旦中毒要立即用善&玲的リフレッシュ解毒。将其HP降到一定程度，她会降低我方全员防御力后连接全体火系魔法マハラギオン，我方队员的火耐性一定要高。毒同样对她有效。



秘密のメッセ-ジを传えたい

发生时期	报酬	时限
放课后恶灵クラブ四ノ怪到达图示地形后	雪折不の翼、EXP2800	无

完成方法 领取任务后从エリザベス处获得“33242×”的提示，然后返回触发任务的位置，按图中路线行进，就能从能量点房间的西侧发现密道，穿过密道后获得留言，返回报告。



私たちをエスコ-トして

发生时期	报酬	时限
放课后恶灵クラブ过关后	パトスレコ–ダ–、EXP9900、（チャ–ジ、アイオンの雨）	有

完成方法 在校内散策选择“エスコ–トエスカレ–ト”。《P3》路线依次选择“アレって何？”、“なんだか憎めない”、“そうですね”、“……。”、“美味しそうだ”、“引き分けかな”、“マ–ガレット”；《P4》路线依次选择“轮を人に投げる”、“そこが乐しい”、“……”、“ハンカチあるぞ”、“引き分けだ”、“エリザベス”。全部选择正确可获得追加报酬チャ–ジ和アイオンの雨。

古ぼけたお人形さんを击破せよ

发生时期	报酬	时限
放课后恶灵クラブ过关后	赤いかんざし、EXP3200	无

完成方法 击破放课后恶灵クラブ四ノ怪两倍速度行动的F.O.E古ぼけたお人形さん。其弱点为斩、突、雷，攻击力并不高，但全体暗属性即死的マハムドオン比较麻烦，需要想办法提升全队的暗耐性。该F.O.E的异常耐性很高，放弃毒攻击，直接针对其弱点即可。打倒后获得“ドロドロした何か”，然后报告任务。

善の欲しいものを闻こ-！

发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展第一夜的第一处选项选择“シャドウと战おう”并获胜	力魔反转リング、EXP9600、（ソ–マゼリ–）	有

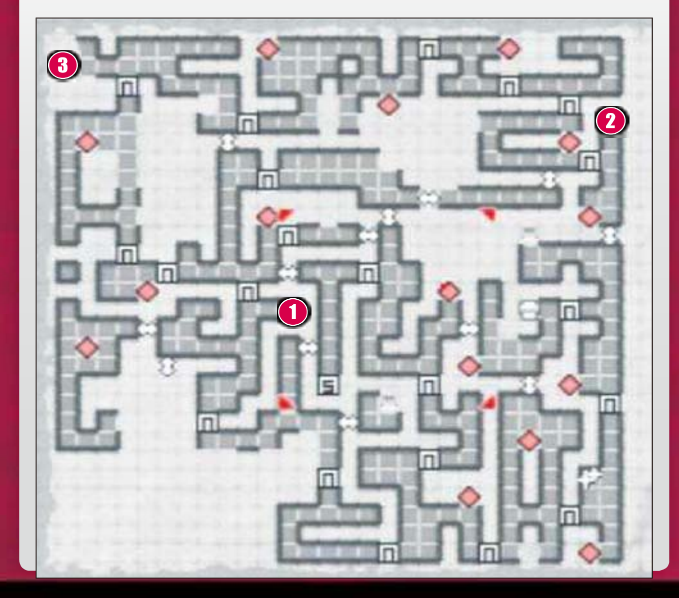
完成方法 在校园散策选择“プレゼント大作战”，之后依次选择“秋と言えば何の秋？”、“战斗で大事なのは攻击？防御？”、“……”。全部选对可获得追加报酬ソ–マゼリ–。

稻羽乡土展

コロちゃんのお散步タイム

发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展第一夜调查地图上1的位置	风柳の翼、EXP3500、（宝玉轮）	无

完成方法 领取任务后把コロマル编入队伍，来到稻羽乡土展第一夜，前往地图上的1、2、3三个位置，可获得追加报酬宝玉轮。如果只去其中两个地方也可以完成任务，但无法获得宝玉轮。





シャドウの詰まった宝箱

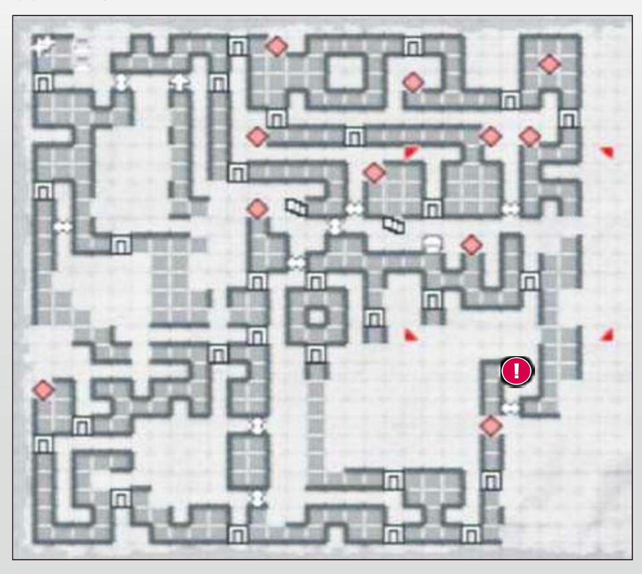
发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展第二夜调查地图西北角A-1房间里的宝箱	退魔の铃、EXP3800	无

完成方法 领取任务后获得“祸々しい键”，前往触发任务的宝箱，依次与5批杂兵连战，队伍里有白钟直斗使用マハンマ会比较简单。

お祭り气分をお裾分けせよ

发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展第三夜到达后	ハイグロウ、EXP10600	有

完成方法 在校内散策选择“稻羽乡土展のハッピ”，将顺平和完二编入队伍，前往稻羽乡土展第二夜的如图位置，获得“汉印のハッピ”后报告任务。





ふさふさな尻尾を入手せよ

发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展第三夜调查如图位置后	会员证、EXP4400	无

完成方法 用疾风属性技能或魔法打倒稻羽乡土展第三夜的杂兵マツハフォート，マツハフォート对疾风有耐性，需要先用其他攻击尽可能地降低其HP，最后以疾风属性收尾。



善の首轮を作ろ-！

发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展第三夜到达并完成“善の欲しいものを闻こ-！”后	てづくりの首轮、EXP11000	有

完成方法 前往工房与テオドア对话，然后在稻羽乡土展的第二夜或第三夜遭遇杂兵愤怒のキュクロプス，令其陷入魔封状态后击破之，获得“魔封じの吊盘の棘”。最后在校内散策选择“届け、このおもい”。

お宝探しの参加者求む

发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展第四夜到达后	力运反转リング、EXP15000、（メギドラ）	有

完成方法 到达如图的玄武位置并调查，可获得追加报酬メギドラ。



放课后恶灵クラブを调查せよ

发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展第三夜到达后	全天候型バッジ、EXP4300	EXTRA

完成方法 前往放课后恶灵クラブ的最终怪，战胜“ソウルサ-チャ-”。该BOSS弱点为冰，毒同样对其有效，由于其HP很高，优先令其陷入中毒。它会使用デビルスマイル令我方陷入诅咒，被诅咒的队员本回合不要攻击，负责回复。准备好足够的石化回复道具或回复魔法以应对スト-ンミスト。胜利后获得宝箱里的“黑色の珠”。

肩慣らしのお时间です

发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展第四夜到达后	天甜酒、EXP4800	EXTRA

完成方法 前往稻羽乡土展第三夜西北角A–1的房间，战胜エリザベス。其主要攻击手段是物理和冰系魔法，并且会令我方陷入沉默。当其使用“チャ–ジ”时下回合物理攻击力会提升至3倍，及时防御。毒依然对其有效。

授业のお手伝い

发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展第四夜到达后	メディアラハン、EXP12900、（ソ–マ）	有

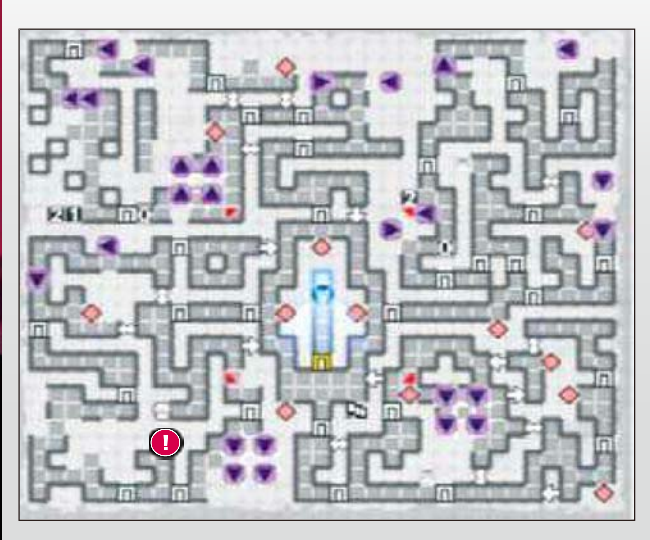
完成方法 校园散策，《P3》线选择“紧急特别授业”，《P4》线选择“一日先公体验”。《P3》选项为“水を100リットル饮む”、“谷物の実りを感谢する”、“特にない”；《P4》选项为“豆”、“き”、“イチゴ”。三个选择全部正确的情况下获得追加报酬ソ–マ。



试作品の矢を回收してほしい

发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展第四夜到达如图位置	テオドア66号、EXP4400	无

完成方法 前往任务触发处右侧房间，避开抬轿F.O.E调查地面，发现地面的矢。需要调查3次，最后找到的即为指定的66号。



おまつり野郎を击破せよ

发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展过关后	紫の钵巻き、EXP8000	无

完成方法 击破稻羽乡土展的第二夜或第四夜的抬轿F.O.E，即おまつり野郎。对付该F.O.E必须让我方队伍仅由4名男性组成，否则F.O.E会不断使用ディアラハン回血，注意コロマル、天田、善&玲均不符合组队条件。我方火把保持熄灭的情况下，让4名男性组成的队伍接触F.O.E，只要看到第一回合出现“おまつり野郎はやる気だ！”的提示，即代表遇敌方式正确。对方的攻击力很高，需要降低其攻击力和命中率，同时提升我方防御力和回避率，否则很容易被秒杀。将其打倒获得“しっかりした眉毛”后报告任务即可。

时计塔

想い出を取ってきて

发生时期	报酬	时限
时计塔1阶C–4区域触发对话后	ルドラリング、EXP7000	无

完成方法 以光属性击破杂兵バスタ–ドライブ，获得“光る圣甲骑の齿车”。

THE 知恵比べ

发生时期	报酬	时限
时计塔1阶调查C–3区域的宝箱	优待券、EXP8300	无

完成方法 调查与触发任务时同位置的宝箱即可。

稻羽乡土展を调查せよ

发生时期	报酬	时限
时计塔5阶到达后	全知全能バッジ、EXP7500	EXTRA

完成方法 前往稻羽乡土展的最终夜击破守护の巨兵，弱点为冰，毒对其有效。注意当出现“目の辉きを消した”提示的下一回合，它会使用コンセントレイト后接メギドラオン，该回合内务必全员防御。其濒死时经常会在回转斩り后发动コンセントレイト→メギドラオン，且不再出现“目の辉きを消した”，在承受回转斩り后除了最基础的回复外，也要全员防御。战斗胜利获得宝箱里的“赤色の珠”。

あの宝箱を开けるのはあなた

发生时期	报酬	时限
时计塔6阶调查B–4的宝箱后	ゲルマニウムの轮、EXP9500	无

完成方法 领取任务后不要急着在1阶入口处获得冰の键，先前往6阶，将惟一的吊舱从西移到东，再从东区域绕行至吊舱的北侧，乘坐吊舱到达南岸，保持可以从南岸搭乘的状态。以上准备完毕后，返回1阶入口取得冰の键，乘坐电梯到达5阶。再徒步从5阶走到6阶，利用事先调整好位置的吊舱到达上锁的宝箱，打开后获得“古ぼけた腕时计”。

荣华の欠片を入手せよ

发生时期	报酬	时限
时计塔8阶的D–6区域触发相关剧情	チャクラリング、EXP7200	无

完成方法 击破时计塔里出现的荣华の手。要尽快令其陷入速封状态，否则会变成其他暗影。

善の葛藤、その理由

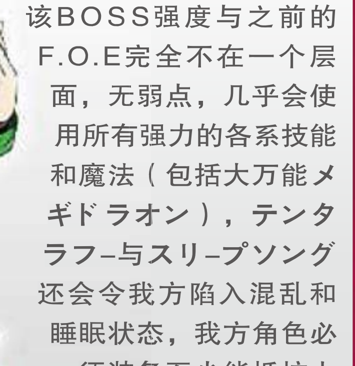
发生时期	报酬	时限
时计塔8阶的A–1区域触发相关剧情	神の拶、EXP12000	无

完成方法 先在校内散策选择“善の视线、その理由”，返回迷宫到达任务触发的位置上。接着前往9阶西北部启动机关，再返回8阶，可发现出现了一面新墙壁。从墙壁往南两个格子的位置进入蜘蛛巢，可完成任务。

刈り取る者を击破せよ

发生时期	报酬	时限
读取通关存档	全能の真球、EXP20000	无

完成方法 建议在做这个任务前先完成“ワイルドの力を感じさせて”，令全员的主Persona完成进化。该BOSS强度与之前的F.O.E完全不在一个层面，无弱点，几乎会使用所有强力的各系技能和魔法（包括大万能メギドラオン），テンタラフ–与スリ–プソング还会令我方陷入混乱和睡眠状态，我方角色必须装备至少能抵抗上述中其一异常状态的饰品，尤其是负责回复的角色必须装备令一切异常状态无效化的ゲルマニウムの轮（完成时计塔第四个委托任务“あの宝箱を开けるのはあなた”后获得）。以ランダマイザ降低其攻击力，想办法令其陷入魔封状态，只要魔封成功基本就赢了。



フィナ-レのお时间です

发生时期	报酬	时限
完成所有时限显示为“EXTRA”的委托任务	祝福の腰布、EXP13000	EXTRA

完成方法 在时计塔8阶的F–5房间对抗エリザベス。这次其主要攻击方式是物理、电击和万能。メギドラオン，雷の腐蚀→マハジオダイン，チャ–ジ→暴れまくり，以上3种攻击方式都极具威胁。我方队伍中不要有弱雷的队员，一旦中了雷の腐蚀便立即以デクンダ打消。エリザベス濒死时会用ディアラハン完全回复，之后每回合行动两次，新招ケラウノス能够造成5次500左右的伤害，非常危险。《P3》主人公的ランダマイザ能降低其攻击力和命中率，自己队伍也要时刻维持强化状态。

ワイルドの力を感じさせて

发生时期	报酬	时限
《P3》和《P4》的主人公等级均达到55	アダマス钢、EXP12000	无

完成方法 在第一迷宫第3章中央的房间，以《P3》和《P4》两个主角的二人队伍挑战マ–ガレット。这一战她的强度远不如エリザベス以及一些强力F.O.E，只要满足任务触发条件，两名55级的主人公足够击倒她。稳妥起见可让两人都习得回复魔法。该任务完成后，两名主人公的主Persona会立即进化并习得新技能，此后其他队员到达特定等级后也可实现进化。

最强なる者を倒せ

发生时期	报酬	时限
《P3》和《P4》两条路线各通关一次（必须继承存档二周目）	アダマスのしおり、EXP25000	无

完成方法 推荐挑战等级最低为70上下。要注意，若玩家的队伍中有人装备了“全能の真球”，对方一开场就会启动伤害9999的大魔法，所以必须把这个装备卸下。对手以各种属性进攻为主，玩家队伍中最好有人能不断负责我方的全体能力强化，以及弱化对手，推荐《P3》主人公。

随着受到伤害的增加三人会逐渐认真起来，マ–ガレット认真之后的下一回合会启动全体总攻击，伤害在400左右要格外小心，利用增加我方防御之类的手段可以将伤害降至300，令マ–ガレット陷入混乱也是一种选择。エリザベス和テオドア会使用复活魔法和大回复，让他们发动的话基本等于白打了，所以需要准备好魔封，为了保证成功率建议装上“不净の手”。总之，这一战的关键是活用魔封和混乱这两种异常状态，推荐使用如アリス这类拥有高几率魔封技能的Persona。



时隔半年，《胧村正》的第三弹DLC“七夜祟妖魔忍传”才“千呼万唤始出来”。购买了该DLC后请先下载并更新1.05补丁，下面就为读者们奉上“白蛇篇”的详尽研究。

文 苍穹　美编 Juxi



PSV	动作角色扮演	A・RPG
胧村正		
胧村正		
Marvelous	日版	2013年3月28日
1人	4980日元	无对应周边

相关攻略研究：Vol.202、214、218

系统变化

主角武器

本DLC的主角岚丸相比正篇的男主角鬼助更像传统意义上的忍者，三种武器——苦无、锁镰、爆雷都拥有出色的攻击距离，但由于大多数招式都要消耗灵力，这也对玩家合理分配灵力槽提出了更高的要求。三种武器依旧通过按△键进行切换，在图标发光时切换武器可以凭白蛇之力发动全体攻击。在地面上按○键发动的奥义根据武器的不同有所差异，而在空中按○键的奥义都是召唤白蛇（后文详述）。下面介绍各种武器的特性。



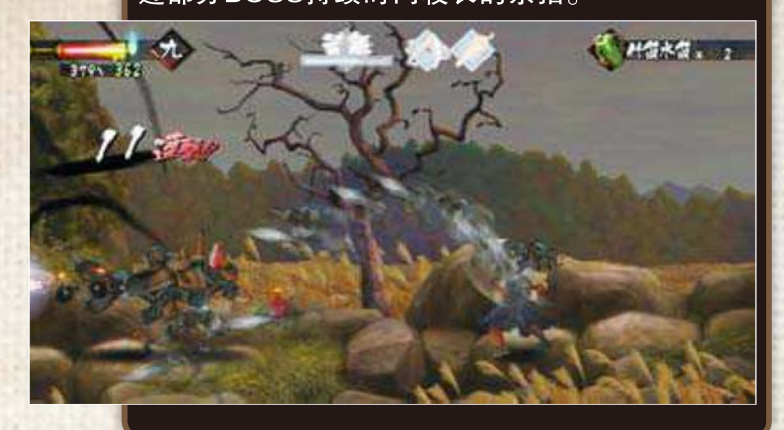
苦无

即手里剑，威力最低，但射程最远、出招极快，适合在中远距离对敌人展开攻击。投掷苦无需要耗费灵力槽，不过相比第二弹DLC里的镰刀消耗要低不少，而且是沿着直线投掷的，有可靠的命中率。在习得“隐し苦无”后还会进一步减轻灵力消耗，有效延长作战时间。

连打□键便能连续发射苦无，主角会自动瞄准目标，当场上有多个目标时则会分别投掷，如果玩家想集中火力可以通过按方向键来控制发射角度。在连续投掷的过程中按住□键还能发动八双手里剑，展开大范围攻击。习得“疾风苦无”后出招速度会更快，投掷的苦无犹如子弹一般密不透风，对于一般杂兵可以连续打出硬直，一直屈到死（包括隐藏BOSS海坊主）。手持苦无时上段、下段、蓄力攻击、空中突进和下落突刺都属于近身招式，不消耗灵力，战斗中应结合使用，不能完全依赖□键的连射。比如将敌人挑空后连续突进，再配合滞空时的苦无连射可以一口气输出伤害。

地面奥义的动作为跳起后向下方扇形区域发射苦无，同样为范围攻击。由于火力分散、威力不足，一般情况下用处不大，但对于体积庞大的大型BOSS，全数命中的话伤害颇为可观。锻炼系谱中的“烈风苦无”和“空转影分身”都可以进一步强化奥义。值得一提的是，此招是岚丸的所有奥义中位移最大的，发动的同时推←/→能控

制方向，利用无敌效果和长距离移动，凭此来躲过部分BOSS持续时间较长的杀招。



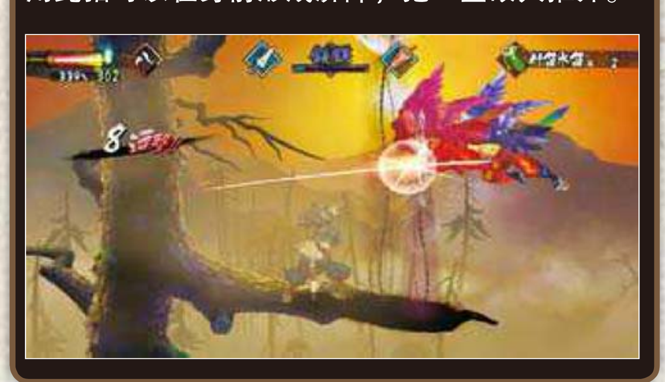


锁镰

伸缩自如的锁链镰刀，威力、攻击范围中等，不少招式在锁镰丢出、收回时皆带有攻击判定，故连击数较高、实际伤害不俗。除了原地连打□键的大范围旋转攻击外（命中目标时会扣除少量灵力），其他招式皆无灵力消耗，因此是近身战和持久战的最佳选择。

按□键的同时推←/→发动的锁镰连击是最常用的攻击手段，而且可以随时变招，灵活的动作能应对各种战局。相比太刀，柔软的锁镰有攻击范围上的优势，甚至可以根据敌人的位置对出招方向进行调整，故空中连段的难度大幅下降。以“地面连续攻击（4下）→下段攻击（将敌人挑空）→上段攻击→空中突进→近身连续攻击→空中旋转攻击……”的连招足以解决大多数敌人，就连能挑空的BOSS级角色也会被打得半天着不了地。不推方向键原地连打□键施展的旋转攻击在空中和地面皆可发动，击中目标才会消耗灵力。习得“蛇ノ锁镰其ノ壹・贰”可令锁镰的攻击范围得到扩张，“大车轮”则能增加原地旋转的次数，将周围的敌人一并卷入其中。

地面奥义是将锁镰刺入地下，向正前方发动连续的挑空攻击。不推方向键时锁链会集中在近处，而按○配合←/→键则可以扩大攻击范围（攻击的次数不变）。发招后直到收招时皆有无敌效果，玩家也可以用攻击、跳跃等方式取消出招硬直，从而展开其他行动，奥义本身不会被打断。锻炼系谱中的“影落とし”能强化奥义威力，利用此招可以在身前形成屏障，把一些敌人推开。



爆雷

带爆炸效果的投掷型高威力武器，但灵力槽的消耗也极大。一般用于敌人处在较长的硬直状态时，可以在短时间内造成极大伤害；亦可在另两种武器回复灵力期间作为过渡。想作为主力武器需尽早习得“隐し爆雷”减轻消耗，否则扔不了几下灵力槽就会见底，“爆雷贰式”则能强化普通攻击的威力。

与同为投掷型的苦无不同，按□键投掷爆雷时，配合↑为向上空扔，↓为弹地扔（命中正前方目标），←/→则会扔出一个抛物线，在空中时还能朝斜下方投掷，故需要多加练习才能掌握。下蹲时扔出的爆雷在反弹几次后才会爆炸，比较容易命中目标，“爆炎跳龙”技能还可以延长弹地的距离。按住↓+□键进行蓄力攻击的动作与另两种武器类似，不过跃出的距离会受到蓄力时间的影响，而习得“火炎阵”后在蓄力攻击的同时还会追加爆雷。当主角手持爆雷被敌人打飞时，爆雷会掉落到地面，数秒后自动引爆。除了“扔”，爆雷的另一个用法是“突”，其空中突进的速度、距离都优于另两种武器，向下突进落地时附带的爆炸效果可以轻松令敌人浮空，而且突进过程中未命中目标是不会耗费灵力的，即使命中损耗也很少。锻炼系谱中的“炎隐れ”能令爆雷的空中突进次数提升到5次，无论用来空中连段，还是逃离危险区域都非常有效。

地面奥义是在身边引起大爆炸，随后岚丸出现在半空中（会主动靠近敌人）。此招威力惊人，习得“爆炎微尘转身”后伤害进一步提升，但是奥义的无敌时间很短，主角在半空出现时就已失效，死狂难度下要尤其注意。



白蛇召唤

单就武器而言，岚丸的爆发力不如前两弹DLC的主角阿恋和权兵卫，空中发动的召唤奥义是他的独门必杀。白蛇在空中显现的瞬间身体带有伤害判定，之后它会喷吐带追踪效果的火球、自动攻击场景内的目标（包括敌方的投掷物）。白蛇的出现大大弥补了岚丸在火力上的不足，在目标单一的战斗中能有效提升伤害输出，而在满屏幕都是飞行道具的战斗中则能减缓玩家的操作压力。玩家甚至可以把主攻的任务交给白蛇，自己满场游走静待灵力回复。锻炼系谱中的“神气放出”可以延长白蛇的持续时间，而最后一招“秘奥「镇守」”效果为白蛇在场时岚丸全身无敌，防御敌方的攻击也不会损耗灵力，简直强得令人发指。

召唤白蛇时有两点需要注意：①召唤后一旦切换武器，白蛇就会强制消失；②白蛇全身显现、岚丸处在半空时就已经没有了无敌效果，此时很容易被敌方偷袭，建议发动空中突进、或按↓+□键急速下坠，否则死狂难度下很可能死不瞑目。







其他动作

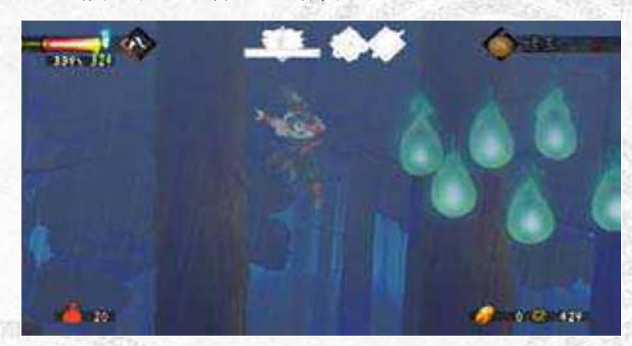
除了前面介绍的个性武器和奥义外，岚丸的其他操作跟正篇主角差别不大，二段跳、滞空、受身、连续突进等操作皆有，不像第二弹DLC主角权兵卫那样需要通过锻炼系统开启，因此就不重复说明了，下面只介绍几个专有的动作。

扔石头：当前武器灵力槽耗尽、发生“断刀”后的攻击方式，反倒没权兵卫扔得快，攻击力也不能指望。

主动断刀：连续投掷苦无或爆雷，主动让灵力槽耗尽发生“断刀”。此时全体攻击的冷却时间会迅速结束，可以立刻发动，不过该武器恢复就需要漫长的等待了。

三角跳：习得锻炼系谱中的“三角飞び”后开放，跳向墙壁或画面边缘时按反方向和×键便能进行跳跃高度超高的三角跳（可在二段跳后发动）。

原地复活：习得锻炼系谱中的“空蝉の术”，死亡时立刻按□键就可以起死回生（从半空出现），不需要像权兵卫那样连打按键，但按键速度不能太慢。1场战斗中只能发动1次，且复活时的HP很少，需尽快回复体力。



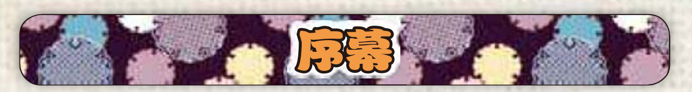
锻炼与装备

锻炼系统与前两弹DLC基本相同，系谱分为苦无、锁镰和爆雷三条路线，通过消耗生气和魂来解锁各项能力。“能力强化”型只需解锁即可发挥效果，包括提升攻击力、强化奥义、开启特殊操作等，而“付与效果”型则必须装备上才能生效。主角可以装备三个带“付与效果”的护身符和一个装饰品。三个护符从上到下依次对应苦无、锁镰和爆雷，即护符效果只对相应的武器生效，并不是全武器通用的。而装饰品则对三种武器皆有效果。



流程攻略

下文攻略以BOSS战的要点为主，并结合死狂难度特性介绍较为安全的战术打法，供各位玩家参考。



序幕

路线 近江

BOSS·不知火

手里剑： 连续投掷小型手里剑，数量较多且呈扇形，对灵力槽威胁不大，建议直接挥刀弹回去，或是用苦无对拼。

风车手里剑： 双手转圈后扔出的大型手里剑，出招动作较慢，不过手里剑有一定的制导性，飞行轨迹并不是直线的，回避时不要大意。

炸弹： 同时扔出多枚炸弹，落地后一会儿才会爆炸，有充足的时间躲开，也可以用武器砍飞，有机会令爆炸对BOSS造成伤害。

剑刺冲击： 跳到半空后拔刀向正下方发动突刺，落地时还有小范围的冲击波效果。出招时有明显语音且判定范围不算大，用空中突进不难回避。斗气状态下冲击波会向两侧延伸，应注意保持滞空。

锁镰： 站在地面上时才会使用，旋转锁镰并向正前方发动攻击，本身没有什么威胁，但发招期间BOSS有较长的无敌效果。

达摩变身： 本体消失，场景中出现几个沿着山路翻滚的红色达摩，且伴随着大量气刃。其中只有一个是真身，其他皆是以老鼠为替身伪装的，从视觉上没有明显的辨别方法。由于气刃对灵力槽的损耗很大，死狂难度下切勿用防御硬抗，推荐用苦无配合全体攻击、白蛇召唤来尽快打出本体。

喷火： 站定后才会使用，身体后仰从口中喷吐火炎，范围比杂兵忍者大不少，且会持续一段时间。立刻用翻滚回避到其身后就是绝佳的攻击机会。

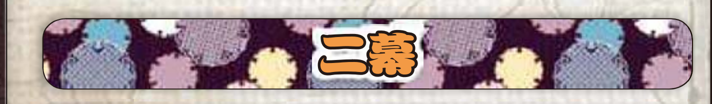
达摩炸弹： 斗气状态下发动，从空中掉落大量蓝色的达摩，弹地后发生爆炸，中招会有持续燃烧效果。由于达摩反弹的高度很惊人，建议朝一个方向用连续空中突进的方式来拉开距离，单纯用二段跳是很难撤出危险范围的。

龙卷风： 斗气状态下发动，招来两股巨大的龙卷风向左右两侧移动。虽然此忍法伤害很大，但发招时间长，且龙卷移动的距离有限，提前拉开距离即可保证自身安全。

十字斩： 斗气状态下发动，拔刀向前方发动十字形的斩击，对灵力槽的损耗极大，但准备动作明显且出招较慢，不难回避。

首战对阵同样是骸众忍者的不知火，其初期招式大部分与一般忍者类似，也会向地面投掷烟玉然后瞬移。由于BOSS的招式特性，玩家没必要近身与其硬拼，在中距离使用苦无和锁镰展开周旋即可。扣掉一条血槽后BOSS变身，大量达摩和气刃是死狂难度下此役的最大难点。建议立刻跑到场景左下方，这样能保证大部分达摩都从右侧滚过来，用苦无连发主动攻击，减少气刃的数量，可以把威胁降到最小。如果苦无的灵力槽不多，就切换武器以全体攻击或白蛇奥义打出真身，这样BOSS会倒地陷入一段长时间的硬直任玩家鱼肉，不妨找好位置，用攻击力最高的爆雷来快速削减血量。但要注意，BOSS身上发出斗气时要立刻撤离，这表明其将要起身，且会伴随着一次大爆炸，死狂难度下中招必死。BOSS斗气状态下追加的招式威力虽大，但合理利用场景的高度和宽度作战就可以轻松应对。另外岚丸投掷的苦无是会自动锁定的，故当BOSS处在视野范围外时，也可以用这个方法来确认方位，以免遭到偷袭。





二幕

路线 近江→山城→伊贺

BOSS·汐巻

鬼面： 落地后使用，向前方发射有一定制导性的鬼面，威力很小。

雷球： 骑乘状态使用，连续发出零散的雷球。雷球会在场景内乱飘，不妨直接弹返回去。

闪电： 骑乘状态使用，发招前有闪光特效，蛞蝓的触角持续发出闪电并缓缓移动。招式类似正篇BOSS“雷神”，威力大但效果只有一侧，且移动速度不快。

三叉水柱： 骑乘状态使用，拿出卷轴后在前方召唤出三叉形状的水柱并持续一段时间。水柱对灵力槽的威胁很大，注意提前回避不要被卷入其中。

BOSS · 油田镝太

拔刀斩：落地后使用，出招不快但威力极大，灵力槽不足八成以上的情况下很可能被一击断刀，建议不要在镝太的正面停留太久。

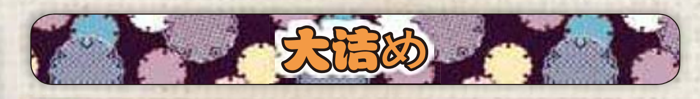
喷吐瘴气：骑乘状态使用，从蛤蟆口中喷出一大块瘴气并四散开去，或是直接吐出几块小瘴气。命中后带有中毒效果，建议直接砍掉。

蝌蚪：骑乘状态使用，发招前有闪光特效，蛤蟆变成无数小蝌蚪，聚集在一起后身体发出黄色光芒并发动群体突击。招式类似第二弹DLC的乌鸦群突击，对灵力槽的损耗极大，最好在蝌蚪出现的第一时间发动全体攻击削减数量，以降低突击时的威胁。

水龙卷：两个BOSS都处在乘骑状态时才有机会发动的合体技，汐卷发出三叉水柱后，镝太开始吸水、蛤蟆的周身被液体包围后就会跃至高空发动下压攻击。下压的威力和判定范围极大，落地后卷起水龙卷的同时还会溅射出大量有攻击判定的水球，如果在水柱出现后没能将镝太从蛤蟆身上打下来，就尽快拉开距离免得遭到波及。



第二场气势磅礴的对决要同时迎战两个BOSS，汐卷召唤蛞蝓、镝太召唤蛤蟆，两人都有骑乘和落地两种状态。此役推荐锁镰作为主要的攻击武器，主战场建议就保持在最上层，虽然有时BOSS会飞到屏幕外，但惟有这里能够进行爽快的空中连续技而不会被平台打断。开战后优先追着汐卷，从其背面展开攻击，落地状态的镝太出现在视野内时，保证自己不处于其正面即可，如果是骑乘状态反倒威胁不大。一旦BOSS被打浮空就是以锁镰展开连招的最佳时机，锻炼系谱上优先堆积了锁镰的攻击力的话，伤害输出十分可观。当战斗进入中盘后场面会开始混乱，难度主要来自于蛤蟆变成的大量蝌蚪，记得预留好全体攻击，当蝌蚪一出现在屏幕中就立刻发动，如果还有残余就召唤白蛇来解决。当灵力槽出现危机时不妨切换到此战使用得较少的爆雷，以白蛇主攻，自己则利用低消耗的空中突进全场游走。只要坚持到击倒一个BOSS，难度就会锐减，另一个轻松就能干掉。



路线　伊贺→大和

BOSS · 无明道人

最终BOSS的弱点是一个小小的黄色骷髅头，本身受创判定小，再加上巨大骸骨会替其抵挡掉不少攻击，白蛇的发挥受到限制。场景内还有不少杂兵干扰，后期局面异常混乱。由于最终战有明显的阶段性，下面按照不同阶段来分析和讲解。

· 第一阶段

骷髅杂兵：蓝色的手持太刀攻击，紫色骷髅的投掷飞镖攻击。攻击欲望不强，且一击就能干掉，没有压力。

此阶段BOSS的弱点会在巨大骸骨的胸腔和腹腔内游移，骸骨本身只会缓缓向前爬行，周围的杂兵也毫无威胁。玩家直接冲到骸骨下方用锁镰猛攻即可，第一条血可以说是白送的。

· 第二阶段

骷髅杂兵：白色的花朵会幻化成手持太刀的蓝色骷髅，特点与第一阶段一致，数量较多时不妨用全体攻击清屏。

巨大骸骨消失后场景内幻化出一棵大树，在其消失的同时迅速冲到版边就可以无视枝干的攻击。玩家的目的是找到黄色的花朵，攻击后就会显出骷髅头的弱点本体，反复两次即可结束此阶段。

· 第三阶段

骷髅杂兵：除了第一阶段的两种外，追加一种黄色的骷髅兵，会向正下方俯冲攻击，落地后自行摔碎，而原先蓝色和紫色的杂兵也会得到强化。

鬼火：缓慢向玩家移动的蓝色鬼火，一定时间或受到攻击后会四散开，没什么威胁。

冲击波：巨大骸骨单手下压以及脊椎拖动时都会触发冲击波，好在判定范围不大。

寄生骷髅：大型骸骨身上出现的骷髅，会发动刀斩和投掷飞镖攻击，无法击破也不会有灵力补充。

火柱：削减一条血槽，骸骨消失后会洒下大量的骷髅，着地时腾起数条火柱。站到间隙中可保无恙，一般跑到版边即可。

骷髅瀑布：BOSS的必杀技，骷髅瀑布会持续很久并不断移动。推荐的应对方式是以苦无的地面奥义带有位移的特性，迎着瀑布袭来的方向发动躲过此招。

此阶段难度开始提升，黄色的骷髅头弱点会在巨大骸骨的双手、头部和背部之间移动，由于其身上寄生有大量的骷髅，一旦近战受到连续刀斩的话灵力槽会很吃紧。建议直接站在版边以苦无发动攻击，目的不是打到弱点，而是将对方发射的手里剑弹回去，可以避开巨大骸骨直接对BOSS的弱点造成伤害。这样虽然耗时一些但自身非常安全，灵力不足时积极切换武器即可，击破骷髅杂兵也可以回复少许灵力。坚持到BOSS发动骷髅瀑布，就表明此阶段临近尾声了。

• 第四阶段

旋转骷髅：红色的花朵幻化成的红色骷髅，会拔刀旋转着向玩家袭来，对灵力槽的损耗较大。

BOSS再次变为枯树，玩家依旧要找到黄花，不过场景中新增的红色旋转骷髅非常棘手，建议不要与它做过多纠缠，优先找寻黄花，当它们靠近时用全体攻击或召唤白蛇的方式一并解决。砍掉黄花三次即可。

• 第五阶段

最终阶段并没有什么新招或敌人，但是只剩最后2/3左右体力的BOSS会进入斗气状态，巨大骸骨的行动明显加快，场景内则会涌现大量的杂兵，场面异常混乱，死狂的最大难点也在于此。由于白蛇的火力不能得到发挥，而第三阶段的飞镖战术此时也收效甚微，推荐的打法是以全体攻击对其造成伤害，其他时候都尽量保持在版边，配合白蛇清掉包围过来的骷髅杂兵，以求灵力回复并缩短全体攻击的冷却时间。如果玩家对操作有足够的信心，当黄色骷髅头转移背部、眼部或手部时，可以果断上去用锁镰或爆雷的奥义进行输出，留的勾玉就别吝惜了。死狂难度下任何一次失误都可能导致满盘皆输，一定要保持冷静并有足够的耐心。



通关以后

任意难度通关后地图上的结界全部解除，玩家可以操纵岚丸前往各地，挑战正篇流程的BOSS和魔窟，而再次去击倒序幕和第二幕的BOSS也能得到饰品。在击倒正篇的16个BOSS后可以得到特殊装备品“转变の导べ”，装备着该饰品再次击倒无明道人就能迎来第二结局。

奖杯要点



“七夜祟妖魔忍传”的奖杯组包含1金、2银、3铜共6个奖杯，条件设置方面与前两弹DLC差别不大，最难的依旧是“死狂”难度的挑战。值得一提的是最新的1.05版补丁，除了提升平衡性和稳定性外，还在正篇BOSS所处区域的入口处追加了一个红色的转移阵（在其他DLC中必须已打过了该BOSS才会出现），可供玩家直接传送到BOSS面前。虽然会因此错过途中的宝物，但能大大节省赶路的时间。

 **首冢の傍で**  铜杯

取得条件：完成“七夜祟妖魔忍传”的大诘

 **捷疾夜叉の遁**  铜杯

取得条件：在战斗中使用烟玉10次

鸠摩罗天  铜杯

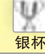
取得条件：在1个小时内通关“七夜祟妖魔忍传”

奖杯说明：路程很短且没有走回头路的情况，故无需像第一弹DLC那样借助“青铜の镜”。要注意的只有BOSS战，一旦阵亡就读档重开，否则时间会累计。

 **豪杰儿雷也异闻谭**  银杯

取得条件：完成“七夜祟妖魔忍传”的所有结局

奖杯说明：即普通结局和装备着“转变の导べ”打过最终BOSS的第二结局。

 **覆灭·白蛇祟忍千紫万**  银杯

取得条件：在“死狂”难度下完成“七夜祟妖魔忍传”的大诘

 **魔窟の霸王**  金杯

取得条件：用岚丸通过所有的魔窟

锻炼系谱



下面给出锻炼系谱中的所有资料，最后一招“秘奥「镇守」”的无敌效果堪称霸道，对“百鬼夜行”等魔窟挑战感到吃力的玩家不妨尽早习得。建议在通关后优先挑战伊势的魔窟“铃鹿峠の大百足”，获得饰品“山灵の护符”以便积累魂。生气方面的需求依靠料理店的各种美食来积累即可，本DLC不像第二弹那么缺钱，可以肆意挥霍。

名称	类型	效果	必要素材	装备条件
心得「冥加」	付与效果	受到的伤害减轻10%	魂100	力3、体力3
攻+2・苦无	能力强化	苦无的攻击力+2	魂308	—
攻+3・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+3	魂325	—
攻+4・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+4	魂342	—
攻+3・苦无	能力强化	苦无的攻击力+3	魂338	—
攻+4・苦无	能力强化	苦无的攻击力+4	魂369	—
心得「真知」	付与效果	吸收魂时灵力的回复量上升	生气215、魂187	力4、体力5
攻+5・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+5	魂390	—
攻+4・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+4	魂356	—
蛇ノ锁镰其ノ壹	能力强化	锁镰的攻击范围扩张	生气555	—
心得「加持」	付与效果	防御时灵力的消耗量减少20%	生气189、魂164	力5、体力6
攻+7・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+7	魂410	—
攻+5・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+5	魂375	—
烈风苦无	能力强化	苦无地面奥义的弹数增加	魂841	—
攻+5・苦无	能力强化	苦无的攻击力+5	魂403	—
攻+9・苦无	能力强化	苦无的攻击力+9	魂678	—
心得「离苦」	付与效果	生命力在70%以上时受到攻击不会硬直	生气206、魂179	力7、体力8
攻+6・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+6	魂426	—
秘法「法轮」	付与效果	以灵力消耗增加为代价，攻击的伤害增加20%	生气346、魂301	力10、体力11
攻+14・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+14	魂753	—
攻+8・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+8	魂448	—
隐し爆雷	能力强化	爆雷通常攻击的灵力消耗量减少	魂885	—
攻+14・苦无	能力强化	苦无的攻击力+14	魂888	—
斗争本能	能力强化	攻击力随着连击次数的增多而上升	生气1773	—
攻+12・苦无	能力强化	苦无的攻击力+12	魂776	—
攻+16・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+16	魂938	—
攻+14・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+14	魂819	—
攻+12・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+12	魂715	—
秘法「成劫」	付与效果	全体攻击的伤害上升10%	生气397、魂345	力13、体力15
攻+21・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+21	魂1228	—
攻+16・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+16	魂862	—
爆炎跳龙	能力强化	强化爆雷下蹲攻击的反弹距离	生气1866	—
攻+18・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+18	魂987	—
秘法「夜叉」	付与效果	低几率一击杀死敌人	生气454、魂395	力17、体力19
攻+19・苦无	能力强化	苦无的攻击力+19	魂1164	—
攻+16・苦无	能力强化	苦无的攻击力+16	魂1017	—
疾风苦无	能力强化	苦无通常攻击的速度上升	生气1779	—
心得「法雨」	付与效果	每隔一段时间生命力自动回复1%	生气1015、魂883	力41、体力46
心得「轮回」	付与效果	吸收魂时生命力回复1%	生气849、魂738	力32、体力36
攻+19・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+19	魂1074	—
魂狩り	能力强化	魂获得量增加5%	生气1686	—
秘法「幻化」	付与效果	奥义造成的伤害上升20%	生气1217、魂1058	力52、体力58
迅食の术	能力强化	满腹槽的消化速度加快	生气1873	—
攻+23・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+23	魂1130	—
攻+26・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+26	魂1293	—
秘法「无相」	付与效果	突进攻击的伤害上升20%	生气708、魂616	力24、体力27
三角跳び	能力强化	跳跃过程中碰到墙壁或画面尽头时按←/→+×键可以反向跳跃	生气2281	—
攻+20・苦无	能力强化	苦无的攻击力+20	魂1332	—

名称	类型	效果	必要素材	装备条件
攻+24・苦无	能力强化	苦无的攻击力+24	魂1525	—
攻+26・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+26	魂1609	—
攻+25・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+25	魂1406	—
神气放出	能力强化	白蛇的召唤时间延长	生气2162	—
攻+31・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+31	魂1694	—
攻+28・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+28	魂1480	—
炎隐れ	能力强化	爆雷突进攻击的连续次数增加2次	魂2402	—
攻+30・苦无	能力强化	苦无的攻击力+30	魂2724	—
空转影分身	能力强化	苦无的地面奥义跳跃时追加分身攻击	生气3492	—
攻+25・苦无	能力强化	苦无的攻击力+25	魂1744	—
秘法「破邪」	付与效果	给敌人造成的伤害上升5%	生气1456、魂1266	力63、体力71
影落とし	能力强化	强化锁镰的地面奥义	生气3309	—
攻+28・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+28	魂1841	—
攻+34・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+34	魂2876	—
真髓「慈悲」	付与效果	每隔一段时间生命力自动回复2%	生气1743、魂1516	力74、体力83
攻+32・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+32	魂1938	—
爆雷贰式	能力强化	强化爆雷的通常攻击	生气3676	—
攻+40・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+40	魂3027	—
真髓「智慧」	付与效果	吸收魂时灵力回复量大幅上升	生气2087、魂1815	力85、体力97
攻+44・苦无	能力强化	苦无的攻击力+44	魂3094	—
攻+37・苦无	能力强化	苦无的攻击力+37	魂3262	—
极意「罗刹」	付与效果	高几率一击杀死敌人	生气3580、魂3113	力120、体力135
极意「轮宝」	付与效果	以灵力消耗增加为代价，攻击的伤害增加30%	生气5131、魂4462	力141、体力160
攻+41・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+41	魂3443	—
真髓「灭谛」	付与效果	生命力在50%以上时受到攻击不会硬直	生气2991、魂2601	力109、体力123
真髓「地大」	付与效果	防御时灵力的消耗量减少30%	生气4286、魂3727	力131、体力148
攻+46・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+46	魂3624	—
攻+53・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+53	魂4338	—
极意「虚空」	付与效果	突进攻击的伤害上升30%	生气2498、魂2172	力97、体力110
空蝉の术	能力强化	战斗不能时按□键能复活一次	生气15766	—
攻+48・苦无	能力强化	苦无的攻击力+48	魂5980	—
攻+57・苦无	能力强化	苦无的攻击力+57	魂9198	—
大车轮	能力强化	锁链□连打攻击的最大旋转次数增加	生气14936	—
攻+46・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+46	魂4121	—
攻+53・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+53	魂6312	—
攻+68・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+68	魂10220	—
攻+59・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+59	魂6644	—
爆炎微尘转身	能力强化	强化爆雷的地面奥义	生气16595	—
极意「坏劫」	付与效果	全体攻击的伤害上升20%	生气6142、魂5341	力151、体力170
攻+63・苦无	能力强化	苦无的攻击力+63	魂14390	—
真髓「白业」	付与效果	受到的伤害减轻20%	生气14101、魂12262	力180、体力203
真髓「转生」	付与效果	吸收魂时生命力回复2%	生气11262、魂9793	力171、体力192
攻+61・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+61	魂9709	—
攻+66・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+66	魂15190	—
极意「法剑」	付与效果	给敌人造成的伤害上升10%	生气21691、魂18862	力189、体力214
攻+74・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+74	魂15989	
极意「华严」	付与效果	奥义造成的伤害上升30%	生气7353、魂6394	力160、体力180
攻+69・苦无	能力强化	苦无的攻击力+69	魂43362	—
攻+65・苦无	能力强化	苦无的攻击力+65	魂23072	—
隐し苦无	能力强化	苦无通常攻击的灵力消耗量减少	生气50348	—
攻+70・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+70	魂45771	—
攻+68・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+68	魂24354	—
蛇ノ锁镰其ノ贰	能力强化	锁镰的攻击范围大幅扩张	生气47698	—
火炎阵	能力强化	爆雷的蓄力攻击中附加爆雷	生气52998	—
攻+76・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+76	魂25636	—
攻+78・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+78	魂48180	—
攻+77・苦无	能力强化	苦无的攻击力+77	魂115319	—
攻+80・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+80	魂121725	—
攻+88・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+88	魂128132	—
秘奥「镇守」	付与效果	在白蛇出现的状态下不会受到伤害	生气28411、魂24705	力198、体力224



《胧村正》的DLC——“元禄怪奇谭”虽然推出速度较慢，但内容可谓十分厚道，除了精心设计的招式和BOSS战外，剧情也是一大看点，且与正篇故事有一定关联性。考虑到不少玩家很想知道这些短剧本的来龙去脉，本次“文化频道”就先来回顾一下前两弹DLC的剧情。

文 苍穹

《胧村正》DLC 剧情赏析

——（第1·2弹）



津奈缶猫魔稿

犬饲剑持和若宫捏造是纲釜藩的两位家老，两人之间的关系水火不容，不过犬饲随藩主一同身居江户，若宫则作为城代留守藩地三河，一直以来还算相安无事。女主角阿恋是犬饲剑持的女儿，她与弟弟清次郎奉父亲之命，替藩主冈岛义德将珍藏的天目茶碗带到江户献给将军。当姐弟俩行至东海道赤坂时，清次郎发现了尾随的可疑人物，甚至认出了其中一人正是若宫捏造手下的剑客——重松新左卫门。不谙世事的阿恋却不以为意，她觉得若宫和父亲的关系再怎么不好，也不至于对主公所委派的任务从中作梗。希望尽快抵达江户的阿恋没有听从弟弟的劝阻，急于赶路的两人错过了最佳的投宿之所。当晚，姐弟俩遭到了重松雇佣的两名杀手——左之助和右近的伏击，清次郎虽然在道场修习过剑术，但毕竟缺乏实战经验、寡不敌众，很快便败阵身亡，阿恋也身负重伤……

茶具被夺、父亲托付的任务无法完成，眼看姐弟俩就将双双曝尸荒野。濒死的阿恋满怀怨恨与不甘，立誓只要能把茶具交给父亲，哪怕将肉身献给恶鬼也在所不惜。由阿恋饲养、一路跟来的花猫听到了她最后的遗言，在舔舐了鲜血后，花猫遁入魔道、化为猫妖凭依于阿恋的肉身之上，打算替她实现遗愿。随后，花猫轻松击杀了两名杀手，夺回了天目茶碗。但当她一路赶到江户却听闻噩耗——阿恋之父犬饲

阿恋（猫妖）



剑持已经切腹自尽。原来犬饲在昨日得到从藩地传来的急报，“阿恋、清次郎二人在东海道被盗贼斩杀，茶具也不知所踪”，为承担责任的犬饲遂于当晚切腹自尽——这一切都是若宫捏造的阴谋。眼看主人一家都含恨而死，怒火中烧的花猫发誓要报仇雪恨，但若宫的近身侍卫重松却是一大障碍。

清次郎



重松新左卫门的祖先曾是赫赫有名的大名——锅岛胜茂的家臣，他身负超群的剑术，然而在当今的太平盛世却毫无用武之地，沦为一介浪人潦倒不堪。为了复兴家业，重松才投靠若宫捏造，不惜助纣为孽，干一些低劣下作的勾当，只是希望能借此走上仕途、重振家风。重松所持有的“根刮村正”是曾击退过猫妖的妖刀，凭依于阿恋身上的花猫也对此刀颇为忌惮。巧合的是，花猫在途中遇到的黑色老猫正是当年在佐贺锅岛藩作祟的猫妖，他被重松以“根刮村正”砍中，失去了妖力，但老猫也以最后的力量对重松下了诅咒，咒其功劳会被他人所夺、流落街头，子子孙孙都不得翻身。

在老猫的建议下，花猫前往武藏的证城寺遗址，拜访那里的妖怪屋之主，希望能拜师学艺、获得凌驾于村正之上的妖力。在通过赫赫有名的妖怪——狸猫团三郎的测试后，花猫说出了此行的目的（其间还上演了一出闹剧，团三郎要教花猫“金玉”的变化之术，不过后者却是一只母猫）。团三郎认为报仇是人类才会执着的事，劝她放弃此念，享受畜生原本该有的乐趣，不过恨意满腔

重松新左卫门



的花猫根本听不进去。看在师徒一场的缘分上，团三郎交给花猫蕴含着仙人之力的灵药，喝下后就可以实现夙愿，但如果是不具备仙风道骨者喝下，则会输给妖力迷失自我，终有一天将彻底沦为邪鬼。报仇心切的花猫毫不犹豫地喝下灵药，果然妖力大增。

艺高胆大的花猫独闯虎穴，以阿恋的身分返回三河的纲釜藩，她表示愿意委身于若宫捏造以保住犬饲家的未来。警惕的重松认为区区一个小姑娘竟能从刺客刀下逃脱，并只身一人往返于江户

花猫



和三河，其中必有蹊跷。不过若宫却认为这是得益于清次郎的剑术，他答应重松只要能找出清次郎就许给他官职。看到年轻貌美的阿恋，色迷心窍的若宫早已魂不守舍，在房中被现出原形的猫妖杀死。而凭借着强大的妖力，花猫也终于将手持“根刮村正”的重松击杀，犬饲家大仇得报……

第一结局

将主人的仇家尽数手刃后，花猫心中的怨恨与愤怒却丝毫不见消退，她决定将与若宫相关的人斩尽杀绝。家老与许多人都离奇死亡，纲釜藩内有猫妖作祟的流言不胫而走，一时间闹得人心惶惶。家臣们只得从各处召集道士、剑客，希望能降服猫妖，不过大多数都命丧黄泉，直到一位使用胧流剑术的剑客——饭纲阵九朗到来。胧流本身就是带有极强魔性的剑术，饭纲阵九朗一眼就识破了猫妖的伪装变化，并以强大的实力压制住了对方。眼见不是对手的花猫对阵九朗施加了生老病死的诅咒，咒其将受病魔侵袭而死。最终，猫妖被阵九朗砍断了两条尾巴后仓惶逃走，失去妖力之源的她也变回了普通的花猫，被相模观念寺的和尚所收养。每当和尚诵经念佛之时，花猫就会来到其身边，闭上双目、低下头静静地聆听，仿佛在悼念过去的主人一般。而她也会与附近的猫一起，于月夜尽情起舞，享受着狸猫团三郎所说的“畜生之乐”。

第二结局

成功报仇后的花猫被怨愤和妖力所吞噬，在纲釜藩大开杀戒。沦为邪鬼的她潜伏于陆奥的深山中，平时变化为娇柔美丽的女子，入夜便将投宿的行人吃掉。某晚，她一路追赶着尿床的小和尚来到观念寺，寺院主持表示想与猫妖比试变化之术，如果对方能获胜就主动交出小和尚。“变大容易，难的是变成如豆子般细小的事物。”在主持的激将法下，自信满满的猫妖果然变成一粒小豆，主持则顺势将其其塞进饼里、吞入腹中。当小和尚从藏身之所出来时，早已不见猫妖，只有一只可爱的花猫依偎在暖炉边。心怀恐惧，就会觉得一切皆是妖怪，正如同想象力丰富的人容易看见恐怖的事物。从此以后小和尚虽仍会尿床，不过深山中有猫妖出没的传闻却戛然而止了……



老猫

猫妖是日本怪谈中常见的怪物，DLC剧情中提到的“锅岛家作祟的猫妖”非常出名，曾多次改编为戏剧和电影等。“化猫篇”故事的核心是“复仇”，被妖力吞没、迷失自我的花猫在两个结局中都得到了救赎，毕竟其本意是为主人报仇，本性还算不坏。两种结局中都出现了的老和尚明显是一位深藏不露的高人，在结局一中交代了他与正篇的乱戒和尚相识，结局二中则轻松化解了猫妖的妖力，可见是一位得道高僧。其实在游戏的中途就可以遇到这位老和尚，初次见面时他就看出猫妖变化的阿恋面露野兽之相。很可能当时老和尚就已经识破了猫妖的变化，只不过见对方没有伤及无辜的怨恨之心，所以并未出手降服。结局一由于出现了正篇剧情的关键人物饭纲阵九朗而更受玩家的关注，这里也解释了他日后为何会被病魔缠身，迫不得已才想出用黑光太刀和移魂之术交换身体的办法。











去年，信浓大根藩遭遇严重的旱灾、粮食歉收，再加上流行病的肆虐，许多买不起药的百姓因此丧命，主人公权兵卫的妻子阿妙就是其中之一。然而祸不单行，尚未从前一年的灾难中恢复元气的大根藩又在今年遭遇了前所未有的台风，历经艰辛播下的种子也被乌鸦等飞禽啄食殆尽。去年多亏村长把自己的田地变卖，才勉强替村里的凑足了年贡，但官吏根本不顾百姓的死活，反倒进一步上调了年贡。面对饥荒和沉重的赋税，甚至有人因还不起欠款上吊自尽，穷途末路的农民们聚集在一起，准备起义造反。村长在百姓中颇有人望、深得民心，他打算向作为城代的家老鸠野豆太夫提出陈情状，恳请减轻赋税，在他苦口婆心地劝阻下，群情激奋的老百姓们才暂时压制住了造反的势头。

是夜，权兵卫被一阵幽怨的声音吵醒，原来是妻子阿妙的鬼魂由于心有所挂而无法成佛、一直徘徊于家中。阿妙所担心的正是老实巴交、吃尽苦头的权兵卫，她想索性就把丈夫带到另一个世界，免得心生牵挂。然而权兵卫却表示自己在这个关键时刻还不能死，向家老申诉的村长不但无功而返、甚至遭到了酷刑责罚，如今惟有自己前往江户找藩主陈情，才能阻止百姓们的造反，解救十里八村的乡亲。哪怕已成为幽灵，阿妙也没有忘记自己作为妻子应尽的责任，她也愿意助重任在肩的丈夫一臂之力。次日，权兵卫与同村的梅吉、田吾作和茂平次4人动身启程、沿着山道前往江户。另一方面，担任大根藩城代的家老鸠野豆太夫为了达成自己所呈报的藩内财政计划，不顾领地内接连遭遇天灾，继续压榨着农民，根本不管百姓的死活。在得知权兵卫等人想越级申诉后，鸠野派出忍者并雇佣浪人，准备把这几个妄图上访的刁民悄悄干掉。

历经艰辛突破围追堵截的权兵卫4人终于抵达江户，但身分低微的他们根本没有资格觐见藩主。府邸的官吏表示藩地的事由作为城代的家老全权处理，江户的藩主不会过问，勒令他们回村找城代商议，再纠缠不清就将几个人治罪。百姓的疾苦无法传达到主公耳中，权兵卫等人无颜就这样回去见家乡父老，一旦百姓们开始造反，势必会导致众多牺牲，危及无辜的生命。此时梅吉想出了一个大胆的方案——放弃藩主、直接向将军当面陈情。向将军直谏很可能被判处死刑，但众人为救村里的百姓愿意自我牺牲，即使一起渡过三途川去见阎魔大王也毫不畏惧。恰好最近将军要参拜宽永寺，有机会在半路上面谏，不过护卫的戒备森严，想近身并不容易。于是几个人在前一晚就分散潜伏在各条要路



上，准备等将军的轿子一靠近便冲出去请愿。

在将军参拜的当日，日本桥上发生了一阵骚乱。江户赫赫有名的相扑手富狱恶五郎喝得酩酊大醉、与一位老者相撞，近来连战连败的他将怒火发泄在老人背负的米袋上。恰好权兵卫就埋伏路上，生性耿直的他看不惯不尊敬老者的行为，更不能允许有人肆意践踏百姓辛苦种出来的粮食。在狠狠地教训了相扑手后，权兵卫却也因此错过了接近将军参拜队伍的时机。另一方面，梅吉用竹竿挑着请愿书冲向了将军的轿子，却在距离只有几步之遥的地方被侍卫拦下……原来梅吉不希望同伴牺牲，故意把权兵卫几个安排到了参拜队伍不会经过的道路上，打算自己承担一切的他最终落得身首异处的下场。此时村里的与作赶来报告，原来策划造反的弥卫门、末吉等人在行动前就已被逮捕，起义计划彻底破产。交不起年贡的百姓只得变卖农田、四处流浪，勉强凑齐年贡的人也没有余下的口粮，只能坐以待毙。

上至将军、藩主，下至守门官吏都不顾百姓的死活，如果就这样回去也难逃被城代逮捕治罪的下场，走投无路的权兵卫决定自己起义，拼死也要打开城中的米仓救济百姓，田吾作和茂平次则愿意誓死相随。在幽灵阿妙的帮助下，几个人冲入了大根藩的马落城，不过米仓里却空空如也，原来压榨搜刮来的钱粮都被鸠野豆太夫私藏在天守阁。面对恶贯满盈的贪官和伊贺的骸众忍者的包围，权兵卫等人终于让他们见识到了老百姓的愤怒……





第一结局

权兵卫等人跪倒在地狱的阎魔殿前，以下犯上的他们最终的结果是被官府逮捕并处死。虽然他们的本意是救助乡亲，但在造反的过程中也夺去了诸多生命，阎魔大王表示不能让他们往生极乐，必须在地狱受刑，本来可以成佛的阿妙则表示愿意跟丈夫一同受苦。在地狱里不断重复着上刀山、下油锅等酷刑的权兵卫等人却发现负责行刑的小鬼们疲惫不堪，原来近日来地狱“裁员”一半，小鬼们的工作加重，几乎得不到休息。耿直的权兵卫对一脸疲惫的小鬼们心生怜悯，于是几个人又一同来到阎魔殿请愿，希望能增派“鬼”手。看着这些不顾地狱的法度也要上访的农民，阎魔大王哭笑不得，把几个人赶出了地狱。死而复生的除了权兵卫三人外，还有贤惠的阿妙，夫妻俩重新回到了大根藩芋畑村。在起义中被杀的鸠野豆太夫恶行败露后，大根藩原藩主因为监管不力而被将军撤除，百姓们迎来了一位仁德的新藩主，他降低年贡、将领地治理得井井有条。或许是阎魔大王不想让权兵卫等人再回到地狱，大根藩此后连年丰收，夫妻俩也认真劳作、过着生儿育女的幸福生活。



第二结局

在篝火前的权兵卫睁开惺忪的双眼，刚才的起义成功、击倒鸠野豆太夫似乎只是自己的南柯一梦。当他带领着田吾作、茂平次攻入马落城时，整个过程却似曾相识，就连对话都与梦境无二，惟一不同的是城中出现了一位名为“小夜”女行者。她自称是巡游诸国的修行者，来此是为拯救苍生。原来此时相距权兵卫等人的起义已经去了整整十九年，权兵卫等人造反失败、早已是刀下亡魂，临死前他咒骂着天地，而眼前的一切只是他的执着与怨念所催生出的幻象。当年的起义过后，藩主和他的近臣仍继续实施着暴政，导致四十余个村落荒废、无数百姓饿死街头。但马落城也因为一次原因不明的大火而燃烧一尽，只剩下断壁残垣被竹林所掩盖。众多百姓的怨灵被权兵卫的虚妄执着的漩涡所吸引，凭依在他身上在此作祟，产生幻象危害过往的行人。阿妙其实早就知道事情的真相，她本以为如果能帮权兵卫完成心愿就能助其成佛，没想到权兵卫却不断重复着这一切，束手无策的她只得向偶然经过的行者求助。小夜消除了怨念的漩涡，将凭依在权兵卫身上的怨灵全部净化，在三天三夜的念佛后消除了他的业障，令权兵卫等人终于得以往生极乐，而他不断重复的起义到此也就告一段落。



鸠野豆太夫

日本历史上从来不缺乏农民起义，在元禄年间比较有名的是“山阴·坪谷村一揆”，起因是水灾导致歉收，沉重的赋税迫使百姓逃离藩地，在过程上与本篇DLC的关联不大。朴实的“一揆篇”在剧情上与正篇的交汇点出现在第二结局，曾作为BOSS登场的小夜如今已经出落得亭亭玉立，她在金峰山拜领了新的法号“白令”，也多亏了道行高深的她才能结束权兵卫悲惨的轮回。相比皆大欢喜的结局一，结局二的残酷真相令人难以释怀——权兵卫等人竟然早已是孤魂野鬼，起义在十九年前就已经成为了定局，玩家的奋战自始至终都对结果毫无影响，伴随着藤田咲凄美的歌声，马落城遗址下的森森白骨也从视觉上冲击震撼着每一个人的心灵。



阿妙（幽灵）





网罗热门游戏的DLC情报



暗魂献祭Delta



◆ACT◆SCE◆港版◆2014年3月6日

在游戏标题界面选择Download可下载到追加任务，其中有新人形魔物癸干忒斯的相关任务，下面就针对该魔物进行详细解说。

新魔物

癸干忒斯

弱点属性	热
可解体部位	长枪、前脚上方的爪、尾部婴儿头
咒部＆凶咒部解体报酬	求道者之铠片、求道者之蛇矛

攻击方式

回转攻击 类似仙杜瑞拉的回旋攻击，小弯腰作准备动作，近战要尽早回避。

长枪突进 举直长枪突进，类似仙杜瑞拉的冲刺，但移动距离更长，会来回突进多次，不过身体左右依旧是安全区域。

喷吐毒烟 在自身周围放出较大范围的毒烟，由于近战无法看到起手，因此很容易中招，攻击时不要贪刀，尽量与魔物保持距离。此招附带毒化效果。

毒投掷弹 前脚上方爪部射出毒属性投掷弹，站在其前脚附近不会中招。此招附带毒化效果。

枪连击 两回斜上斩击后对地面直刺，攻击力很高的招式，但没有追踪效果。高难度下，前两下斩击不命中则不会使用对地直刺，也有只发动一次斩击的情况，狂暴后这招的威胁更大。此招可进行反击。

蓄力突刺 蓄力后的突刺攻击，此招有预判式追尾，看到魔物蓄力时就跑到其尾部吧。此招可进行反击。

喷吐酸液 尾部的婴儿头吐出大量酸液，站在酸液里扣血速度不慢，及时远离即可。

婴儿扩散弹 类似海德拉的触手追击。不过只是尾部护身技，魔物的正面是安全区域。此招附带毒化效果。



主要打法

该魔物各方面都比仙杜瑞拉强，突破力强，狂暴后招式起手快，攻击死角也较少，



尤其是有酸液在场的情况是有可能秒杀玩家的。平时尽量在魔物身体两旁游走并找机会攻击，其使用枪连击和毒投掷弹时都是反击的好时机。狂暴后枪连击的威胁大增，此时尽量将攻击目标放到其尾部，能引诱其使用婴儿扩散弹是最好的，可立即返回其身前发动攻击。由于不能像对付仙杜瑞拉一样打腿打到死，用寄生系打停魔物来破坏长枪也是不错的战术。使用钢拳可以好好地玩反击，破枪的效果很好。





刀剑神域 虚空断章

◆RPG◆BNGI◆日版◆2014年4月24日

在游戏发售近3个月的时间后，终于放出了本作的1.05大型更新补丁“皇辉の继承者”，除了增加大量装备、防具以及全新的虚空任务外，还提升了等级上限，增加了全新的迷宫以及最终秘奥义。中文版的更新将推迟到7月30日，等不及的玩家可以先拿日版来尝尝鲜。

等级和经验相关更新



1.等级上限开放至250级，更新前最大等级为200级。

2.打倒比自己等级高的敌人时经验值超大幅度上升，实测敌人等级越高，打倒敌人获得的经验值会出现10倍以上的加成，新增的遗迹区主线任务的难易度在Lv110～130之间，等级不够可以通过打倒150级以上的敌人来快速升级。

3.增加新的经验倍率方式，利用剑技短时间内打倒敌人会额外增加一定比例的经验值。

4.新增的遗迹区域会出现特殊的高等级敌人区，一旦进入该区会出现警告提示，这里的敌人等级普遍在150～220级之间。

5.高等级敌人区域出现的BOSS等级在190～250之间，不要贸然挑战。

※可以拿到レジェンダリ–ウェポン的超高难度任务推荐在等级200以上再挑战。

虚空区相关更新

1.虚空区追加新的迷宫“遗迹エリア”，这里共分为“火山エリア”、“雪山エリア”和“宫殿エリア”以及“庭院”四大区域，其中前三个区域都有BOSS把守，最后一个区域可以带同伴来约会，能触发各种谈话事件。

2.所有虚空区域追加新的蓝色宝箱，可以获得较好的装备。

3.“遗迹エリア”合计追加50个不同的虚空任务，所有区域的虚空任务完成时获得金钱量上升。

4.虚空区等级3以上的虚空任务追加最后一击的奖励（原3级虚空任务只有第一个任务有最后一击奖励）。

5.虚空区秘密领域扩展到125层（原最高100层），100层以上的敌人等级大幅上升，最深处会有250级的超难BOSS出现。

6.秘密领域部分阶层追加新的传送点，サチ和キバオウ所在的场所追加转移石（注意后者需要先通关该篇章）。

7.“圣剑が眠る安置所”区域追加超短时间过关的报酬。



装备品、道具部分的相关更新

1.新的武器、装备增加共计120种以上。

2.虚空区之前出现的红色宝箱中，能够获得



的武器的基础能力增加，同时还会出现附带特殊效果的武器。
3.增加可以获得传说级武器的虚空任务“レジェンダリアバタ–”。
4.超高难度任务中，打倒BOSS时追加的最后一击奖励中增加了新设计的9种レジェンダリ–ウェポン。
5.稀有度较高的武器会追加“レアリティ”的标记。
6.虚空区域之前出现过的蓝色宝箱中，可低概率获得属性较好的稀有装饰品。
7.秘密领域最深层部分的宝箱中会追加防具（100层左右）。
8.追加可以一定时间内增加获得经验值的道具，可以从宝箱中获取。
9.商店中追加一定时间不会被敌人看见的强力赶路道具“ハイド ポ–ション”。
10.增加可以提高锻冶成功率的道具。
11.リメインズハ–ト、ダ–クリパルサ–以及エリュシデ–タ的基础性能提升。

BOSS相关更新

1.虚空新老区域合计追加BOSS达10种以上。
2.最强BOSSナイト メアホロウ出现，高达250级。

系统相关更新

1.画面右下角增加非战斗状态时可快速重置视角的按钮。
2.阶层中，攻略组NPC给玩家发出的邀请协助任务邮件会显示触发所在的阶层数、区域



以及可触发的时间段（白天或晚上）。
3.管理区可以转移的地方，地图上会显示为紫色，同时虚空区的地图上所有区域出现连接线，能够更方便地看出区域之间的衔接关系（虚空地图上按R键切换显示方式）。
4.使用道具的速度大幅上升，使用道具后可以立刻行动，不会再有超长的硬直时间。
5.右上角的小地图上可以看到玩家所面对的方向。
6.基础教程事件修正说明方法，更加简洁易懂。
7.其他各种系统难度轻微调整。
8.追加新的剑技系统“秘奥义”，需要打倒新区域“遗迹エリア”的剧情BOSS才能习得，每名NPC同伴增加1种，玩家每种武器增加1种。
9.サチ相关的隐藏事件中，追加全新CG。
10.所有的状态系效果强化，实测叠加的状态越多，效果越强大，这一点在打BOSS时非常明显（特别是遗迹区的几个新BOSS）。

女主角相关更新

1.フィリア和ストレア追加全新的专用服装。
2.アルゴ可以参加战斗。
3.与女主角一起进行虚空任务的话，可以追加新的女主角任务（包含了所有可组队的女性角色）。
4.隐藏角色サチ也可以在新增加的“遗迹エリア”的庭院内与其约会。



OSS连携系统相关更新

1.延缓已经登录的OSS连携。
2.可以进行OSS连携的剑技数量放宽（原虚空实装调查任务中解放的剑技现在也可以追加到OSS连携中了）。
3.OSS连携中发动的奥义技能伤害补正大幅提升。

秘奥义系统

这是1.05版更新的最强剑技，每种武器都有不同的秘奥义，玩家必须完成本次更新的新迷宫“遗迹エリア”所包含的3个小迷宫后才能习得，习得后在对应武器的剑技技能版面中可以找到。秘奥义习得后自动处于MASTER状态，玩家只需要将其安装在快捷键上就能发动。秘奥义的威力全面超越奥义，当然所消耗的SP也是前者的2倍以上。另外每个可组队的同伴也能习得秘奥义，与谁组队打倒“遗迹エリア”最后的BOSS剑の女帝**ヴァルナギア・ジ・エンプレス**就能自动习得。同伴与玩家不同，只能学会一种秘奥义，当同伴的HP下降到60%以下就会一定概率发动。如果玩家想习得其他武器的秘奥义，只需换把武器再次挑战剑の女帝即可。



隐藏角色组队方法（非1.05版更新内容）

サチ

该角色是原作中“月夜の黑猫团”的成员，让其加入的方法需要玩家独自在虚空篇完成，注意她的事件必须在虚空篇通关后（看到结局动画后）才能全部触发，具体触发条件如下。

1.主角独自一人前往虚空区异界区的“供物を捧げた隘路”区域与**サチ**相遇后得知她有不得不做的事情。

2.切换区域后再次返回“供物を捧げた隘路”可以触发她与“月夜の黑猫团”的事件。

3.再切换区域回来，与其对话后出现选项“准备は调ったの？”，选择第一项与其暂时组队，目的地为大空洞の上层的“研究仓库”（注意想要全部看到3次对话必须在虚空篇主线通关后才能完全触发）。



4.和她组队前往大空洞の上层的“研究仓库”区域，注意她的等级只有80，去之前最好给她提升一下等级。

5.与其在“研究仓库”区域调查显示有Action标识的墙壁，接下来会触发杂兵连战，全部击破后触发剧情，接下来就可以正式与其组队了。

6.注意只能与她在虚空区组队，无法将其带到阶层区。与其组队必须到大空洞の上层的“研究仓库”最里面的房间才行，与其解除组队必须在管理区内才能成功。

キバオウ

这名角色是原作中第一阶层攻略时出现的角色，与其组队同样需要在虚空篇完成隐藏事件后才行，且必须通关虚空篇才能完成所有事件（与**サチ**相同）。



1.主角独自一人前往入り江区域的“落ちた庭院”，前往中央最大的房间内与**キバオウ**对话，之后主角会自动离开。

2.再次返回“落ちた庭院”原先**キバオウ**所在的地方，主角再次被弄到“庭院の残り香”区域。

3.第三次返回“落ちた庭院”与其对话就能和他组队了。同**サチ**一样，该角色只能在虚空区域组队，且组队前必须在“落ちた庭院”与其对话才行，解除组队则要在管理区。

※在1.05版中，会追加以上两名角色所在位置的转移石以方便与他们组队。

遗迹区主线攻略



注1.新增的3个区域必须按照指定顺序攻略。
注2.所有区域都会有新的虚空任务出现，以下攻略未提及的大部分是新的虚空任务，注意观察任务敌人的等级再决定是否挑战。
注3.三个区域的主线BOSS难度比较高，推荐使用全状态强化的方法快速解决，时间拖长了对我方很不利。

火山エリア

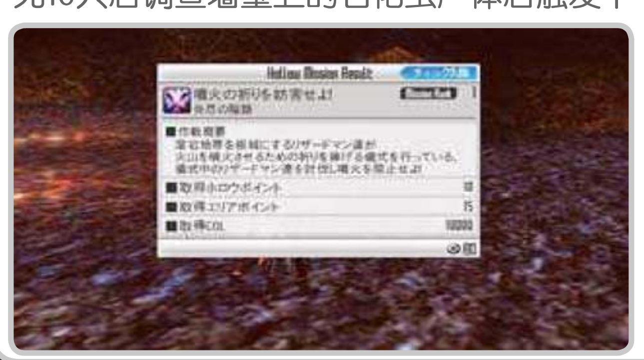
1.调查管理区的电脑选择グランドクエスト，秘奥义继承后，后方会出现新的转移石，利用转移石来到新的废弃区域“コルディア外苑”，先前往最前方大门的位置触发剧情，接下来再进入“コルディア外苑”左边入口的新区域“。

2.进入火山区的“爆炎の灵脉”，在这里会触发新的虚空任务“炎爆バグの大量发生调查”，目标位于最左上角区域，注意这里的岩浆碰到会损失大量HP，如果先从中央的位置进入左上角尽头的话，会进入本地图的高等级敌人区。敌人的等级在150～170级，可以利用150级的敌人来快速升级，用△键将150级左右的甲虫吸引过来再用剑技快速解决，玩家等级低于150级时提升速度很快。中央十字路口上下的门打开也会出现高等级的蜘蛛，打倒它们可以从宝箱中获得经验值一定时间上升的道具“经验值ポットEX”，实力够的话记得回收。通过十字路口后走下方的道路，再绕到最左上角的角落能发现本次任务的目标，等级在110左右，杀死10只后调查墙壁上的石化虫尸体后触发下一个虚空任务。

3.任务“喷火の祈りを妨害せよ！”的目标区域为“炎尽の隘路”，从“爆炎の灵脉”下方的出口进入“暗骑士の誓约路”，这个区域算是比较安全的，大部分敌人等级只有110左右（中央最上方有一小块高等级敌人区）。从中央往下走进入“炎尽の隘路”，这个区域也相对安全，进入左方中央的位置触发虚空任务，目标头目只有107级，其他敌人的等级更低，由于需要打倒所有敌人才算完成任务，多利用范围技快速清场，胜利后获得贵重品“火蜥蜴のジェム”。

4.剧情后触发下一个虚空任务，往“炎尽の隘路”下方的出口走，在接近出口的岔路位置，左边是高等级敌人区，这里的敌人等级在160级左右，且较为集中，没有一定的实力不要贸然挑战。进入新的区域“死神の炎榄”，一开始的位置就会有新的转移石，调查登录后就可以返回了，目前这里是无法通过的。从“暗骑士の誓约路”区域左边的通道进入“熔岩崩れの通い道”，这里是过渡区，从下方进入“不死王の玉座”，注意左边的敌人等级在170级左右，建议绕过。“不死王の玉座”中央位置有虚空任务可完成，要在不被小型甲虫发现的情况下进入最左边的房间。从右下角进入“沸腾する小道”，进入后会触发主线虚空任务“有毒ガスの发生を止めよ！”，目标敌人位于左下角的位置，累计打倒4只后前往地图东北角红色点的位置（开地图能看到），打倒目标后触发剧情，接下来使用贵重品“火蜥蜴のジェム”。

5.剧情后从“沸腾する小道”地图右边的道路前进，从“死神の炎榄”另一侧出来，直接从下方的道路到达“琥珀色の深渊”，这里也是一个过渡区域，地图左边的道路有高等级敌人区阻挡，只能从右边前进。一路绕到地图最下方，这里的敌人等级激增到125





以上，注意安全。另外下方部分区域。会有移动式的岩浆陷阱，利用高速移动躲开它们。到达最下方后绕到地图正中央的位置可接受一个虚空任务，前往地图最左下角的岩浆发生地即可完成，但接下来触发的后续任务的目标高达138级，挑战时一定要注意它的异常状态攻击（这2个任务可跳过）。继续往中央左侧的道路探索，到达无法通过的地方调查地上石化的虫子，用“火蜥蜴のジェム”炸开道路后即可进入最后的区“域炎の住处”，火山区域的BOSS展开战斗。

BOSS ガイアルド・ザ・ヴォルケー

由于该BOSS体型巨大，导致它的攻击速度极慢。当其脚下出现圆形攻击范围提示时要快速撤离它周围，一定时间后会出现岩浆攻击，在这范围内会受到持续伤害，但所幸伤害值很低。当其HP减少1条后，移动的范围内会经常出现岩浆，碰到的话会造成几百到上千不等的伤害，当它使用大范围的岩浆吐息时，在其周围有可能持续受到伤害，同时还会高概率陷入眩晕状态。这招是BOSS最具威胁的攻击方式，一旦中招要快速后撤然后立刻回复，同伴也是如此。另外，BOSS还有可能召唤小型甲虫，不过能力很低，威胁不大。当其发动攻击后就是快速接近它攻击的最好时机。将其击破后获得贵重品“炎蛇のメダル”。

雪山エリア

1.胜利后自动返回“コルディア外苑”，整备后进入对面的雪山エリア，第一个区域“雾冰の森”中央会触发虚空任务，不强制完成，且完成后的后续任务敌人等级也比较高。左边地图很大范围都是高等级敌人区，但只有140～150级，比较适合练级，使用经验上升的技能和道具后效率更是大大提升。注意中央会有等级190以上的高级敌人，不要贸然挑战。从右边来到该区域的出口，利用火山区获得的“火蜥蜴のジェム”打开大门。

2.进入“暗黑の祭事场”，在中央位置有新的虚空任务“冰树木伐采作战”，敌人的等级都很低，胜利后可以得到贵重品“冰树の音叉（煌）”，接下来往北面走，进入北面



的“生け贽を捧げた树霜广场”直接与本区域的BOSS接触，剧情后发现暂时无法攻击它，之后自动返回“暗黑の祭事场”。

3.往地图右边前进，进入“冻土に埋藏した街路”，一进入该区域就会触发新的虚空任务“冰雪の谜を探れ！”，将左侧中央的蝎子型敌人全部打倒后进入地图中央完成任务。剧情后，降雪条件下的敌人能力会下降。继续往右走进入“抹杀の冻结神殿”，左上角有虚空任务出现，但不是主线需要完成的，可以直接跳过。从中央的道路来到最右边出口的位置，在稍微往北的一个小房间内调查白色的宝箱，可以得到贵重品“冰树の音叉（辉）”。

4.返回“暗黑の祭事场”并从下方的道路进入“灵魂烧却所”，目的地是“冰床径路”区域，注意从“抹杀の冻结神殿”右边是无法绕到该位置的。从“暗黑の祭事场”无论是左下角还是右下角的道路都能进入“冻结の兽道”，继续往地图下方走进入“灵魂烧却所”，在该区域最左下角的位置可以看到这里的虚空任务，但同样不要求必须完成。从左边的道路一路绕下来到达右边的出口，成功进入“冰床径路”区域后马上会触发这里的虚空任务“静寂を取り戻せ！”，目标在地图北面中央的位置，但是只能从最右边的小道才能绕过去，在到达最北面时会有剧情发生，此后这里暂时无法通行。剧情后原路返回，在右边三岔道的位置调查类似祭坛



的石柱选择两次“差し込む”后触发剧情，接下来原本不能通过的地方现在可以进入了。从这里到达虚空任务所在地，全灭所有敌人后到达水晶的位置完成任务。之后沿路返回“暗黒の祭事场”，再次进入本区域BOSS所在地“生け贽を捧げた树霜广场”开始战斗。

BOSS ヴェイバ－・ザ・ヴァイブレイタ－

调查十字路口的祭坛后开始下雪，此时就能正式与BOSS对决了。该BOSS最常见的行动就是快速往后退拉开与玩家的距离，然后释放远距离的暗黑球进行攻击，被打中会受到9000左右的伤害；当玩家接近它后，会使用扇形的吹飞攻击将玩家弹开，因此一旦接近后就要快速使用剑技发动攻击，之后根据BOSS的行动来决定后续动作，看到BOSS有蓄力动作就直接后退可避免受伤。注意BOSS的攻击大部分附带各种异常状态，如果中了出血的话最好能快速解除，否则靠近被击退再中个暗黑球，损血速度会非常快。该BOSS有一个致命弱点，很容易吃眩晕状态，使用的剑技可以优先选择附带眩晕状态的，能大幅增加攻击机会。将其击破后获得贵重品“冰狼のメダル”，并自动转移回“コルディア外苑”。

宫殿エリア

1.往地图南边的“オディウムの宫殿 エントランス”移动，利用雪山区和火山区得到的“冰狼のメダル”和“炎蛇のメダル”可以打开这里红色的大门。进入后会立刻出发虚空任务“一の试炼 守护骑士の罠”，目标敌人位于该区域地图最南端，左右都可以到达，但注意路上会有封印的大门，必须打倒





中途守门的士兵才能开启，这些士兵的HP削减到一半左右时还会召唤小杂兵，注意自己的体力。到达最南端与目标敌人战斗，打到一半会在四周出现增援，此时触发剧情，剧情后直接用△键将其吸引过来就可以避免被杂兵围攻。胜利后大门开启进入下一区域。

2.进入“オディウムの宫殿 中央回廊”马上会触发虚空任务“二の试炼 四门に闭ざされし部屋”，目标敌人位于地图最中央的位置，但需要先打倒上下左右各4名敌人才能开启最中央房间的大门，需要打倒的敌人身上会发紫光，等级全部为100级，对付它们注意不要把周围的杂兵吸引过来。全灭后进入中央房间与目标敌人战斗，注意这个房间只能从下方的大门进入，目标敌人等级有125级，但无任何杂兵干扰，胜利后从最南端进入下一个区域。

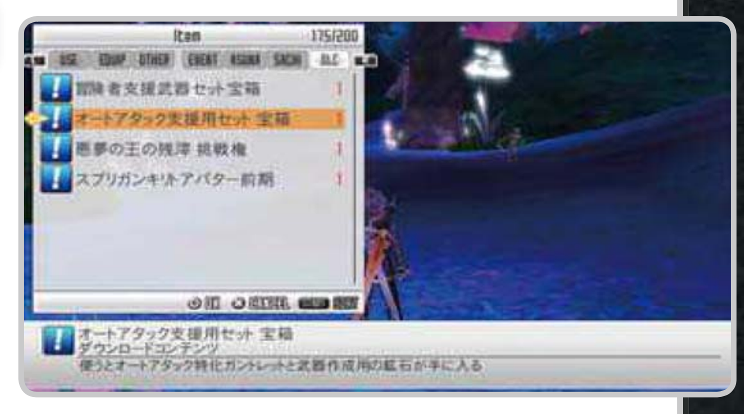
3.进入“オディウムの宫殿 葛见の间”后马上触发第三个虚空任务“三の试炼 配下に囲まれし者”，一开始敌人会出现在地图左下方，直接冲过去，小心路上出现的暗黑陷阱，接触后直接用剑技猛攻。将其HP削减到1条时触发剧情，目标敌人被转移到其他地方，打开地图可以看到其所处位置，但移动的时候要小心躲避水晶型的陷阱敌人。另外目标敌人被传送到其他地方后并不会站着不动，而是随机移动，一定要记得随时打开地图来确认其位置，同时在有陷阱的地方不要与其正面对抗。每攻击目标敌人数秒后，它就会被传送到其他位置，要反复4、5次才能将其干掉，最好能给自己加个提升攻击的状态，见面后强力剑技伺候，能大幅缩短战斗时间。胜利后从最下方中央的大门进入最后的区域，就能和该区域的BOSS战斗了。

BOSS 剑の女帝 ヴァルナギア・ジ・エンプレス

接触BOSS前记得多加一点状态，特别是攻击方面的。这个BOSS的难度相对较高，笔者全状态全开的情况下，一个剑技只能打掉1条血的25%左右。开战后先冲到它面前，看它起手后快速闪到背后使用剑技，这个阶段它只会使用前方扇形范围的攻击和召唤巨剑这两种攻击手段，只要玩家不位于其前方就不会有太大的危险。剑技放完后切记不要贪刀，否则它会使用360度的旋转攻击将玩家弹开，这招还附带各种异常状态，中招的话比较麻烦。趁状态还在的时候多发动攻击，不难将其削减至少2条HP。当其HP下降到最后一条时，有可能使用大范围的攻击技，一旦被这招击中，会至少扣减一半左右的体力，同时附带减速、出血等一大堆的负面状态，看到BOSS全身发光就要注意了。这个阶段BOSS的各种攻击威力都会大幅强化，且攻击还会附带爆炸效果，范围相当大，不但自己有危险，同伴也很容易被炸死，如果我方的状态消失的话，打起来更加困难。不过这个BOSS有个很讨巧的打法，开战后加满状态，然后直接绕到其身后猛放剑技，适当召唤同伴切换攻击吸引BOSS注意，运气好的话BOSS会一直背对着玩家放空枪，等到它还剩最后一条HP时，开慈悲の衣后继续使用剑技，很快就可以将其打倒。笔者用这种方法，在130级时耗时不到1分钟就让其倒地了。

免费DLC总结

自游戏发售以来，几乎每周都有新的DLC内容下载，这些内容包含了大部分的道具、装备表情以及虚空区专有任务等等，以下列出目前为止所有DLC内容。中文版目前只开放到6月26号的下载内容，后续内容将会在7月30日前全部放出。下载物品在道具页面的DLC一栏中。



所有免费下载内容一览

开放日期	DLC名称	下载内容
2014年5月1日	冒险者支援武器セット宝箱	ブレイブハ–ト/红岩矿×20/金刚矿×20/地壳矿×20/锐刃矿×20
2014年5月8日	オ–トアタック支援用セット宝箱	ブレイブガントレット/红炎石×30/金刚石×30/地壳石×30/锐刃石×30/灰白石×30/流水石×10
2014年5月15日	フェアリィ・ダンス篇 キリトなりきりセット	黑の两手剑/アバタ–カスタマイズパ–ツ/スプリガンキリトヘア–(前期)/スプリガンキリトフェイス
2014年5月22日	ホロウミッション“恶魔の王の残滓”	追加“恶梦の王の残滓”虚空任务挑战权
2014年5月29日	アルブヘイム・オンライン特别セット フェアリィ・ダンス篇	ユウキの剑/スプリガンキリトヘア–(后期)
2014年6月5日	ホロウミッション“霸王の归还”	追加“霸王の归还”虚空任务挑战权
2014年6月12日	アインクラッド篇特别セット	追加装备ヒ–スクリフの剑和盾，同时可以选择6种游戏追加表情
2014年6月19日	ホロウミッション“深き森からの百鬼夜行”	追加“深き森からの百鬼夜行”虚空任务挑战权
2014年6月26日	ホロウミッション“胁威の溶体”	追加“胁威の溶体”虚空任务挑战权
2014年7月3日	Yシャツ(水色)和パジャマ的购入权	店铺追加可购入服装Yシャツ(水色)和パジャマ
2014年7月10日	GGO衣装セット(シノン)/GGO衣装セット(キリト)	追加シノン和キリト2人的GGO服装（店铺可买到シノン的专用防具）



栏目主持：乌冬

掌机市场扫描

北京 德科

本月正式进入暑期市场，无论是宅在家里，还是旅行在路上，有一台掌机都能带来很多快乐。由于需求的增长，供货方面的价格也开始上涨，从进入7月以来，各大主机都纷纷提高身价。PSV方面，PSV-2000型从之前的1150元已经渐渐提高到了1300元，而且随着假期的深入，即便价格没有再上涨，指望10月之前回落也是不太现实，好在假期里玩家们手头多少还比较宽裕，这样的涨幅也基本可以接受。至于软件，几款为暑期量身定制的中文游戏比如《刀剑神域》、《闪之轨迹》、《海贼王 无限世界 红》都价格不菲，而且数字版也没有什么价格优势，加上又是新作的缘故，基本没有二手可寻，均价也都在350元左右，好在PSV-2000型内置了1G存储，对于暂时不想下载大量游戏的玩家来说可以先省下一笔存储卡的开销。PSV-1000型则是凭借着过硬的做工和材质依然受到一部分玩家的追捧，加上网路上面各种评测结论对于1000型近乎神话的描述，让一些准备购机的玩家更加拿不定主意。目前市场上1000型黑色尚有一定量的存货，玩家购买时需要做的就是多从外观上面观察，因为1000型在按键尤其是LR两键抛光出色，如果是二手机的话会有很明显的刮痕等使用痕迹，比较容易辨别。另外价格一般都在1100元左右，算上存储卡的话基本上和2000型单机持平，只不过颜色上就没有什么可选择的余地了，玩家们可自行斟酌。

3DS方面自然也是不涨白不涨，之前的港版破解版3DS LL在维持了一段时间之后渐渐货源变得稀少，好在大部分3DS玩家已经普遍接受正版游戏，加上过阵子又是《怪物猎人》和《口袋妖怪》的Combo，正版游戏加主机的开销甚至还要小于破解版主机，同时又能够享受任天堂定期的赠送福利和网络游戏的便利，所以原本被认为破解后就会失去市场的高版本3DS LL丝毫没有受到影响，价格也是从原先的1050攀升到了1200元，再结合下半年可能出现的周期性政策因素，只要不公布新版主机（从目前的迹象来看也应该不会），价格便不可能有明显的回落，准备玩游戏的玩家直接出手就是了。





每年7月，游戏业界开始进入旺季，多数大作都会选择在这个时候发售，意在痛宰各类放暑假学生的荷包一笔，今年的7月也不例外，PSV平台《自由战争》销量理想，3DS《妖怪手表2》则是血洗了日本市场，首周就达到128万的成绩，各种周边卖了个精光，而前作《妖怪手表》历时46周后终于突破了百万销量，这都是同名动画所立下汗马功劳，SCE在7月推出的“超值优惠礼包”也刺激了各种PSV的销售，整个日本市场都洋溢着“买买买买买”的气氛。

国内的学生阶层同样也已进入暑假阶段，无论是真实世界还是虚拟网络世界，都多了不少年轻人出没，令最近的广州电玩市场热闹了不少。下面来看看两台掌机的行情。

PSV-2000日版报1170元、港版报1250元，比上期高了几十，另外最近有少量PSV-1000欧版的瑕疵机流入市场，所有配件齐全，就是屏幕什么的会有刮花之类的小问题，报850元，钱包紧缺的朋友可以关注下；PSV TV港版突然从600元多跳到450元，还带一张内含6个游戏的卡，真是能把人吓出心脏病，日版比上个月也略降了几十；记忆棒方面总体变化不大，估计目前的价位会维持很长一段时间。

经过整整一年的努力，《妖怪手表2》终于拿了个开门红，首周销量突破百万，屈居《口袋妖怪 X・Y》、《怪物猎人4》之后，成为3DS平台首周销量排行第三的怪物软件，可喜可贺，同时也为任天堂2014年血洗市场计划打响了第一炮，接下来会有《怪物猎人4 G》和各种任天堂本社大作，一直到圣诞都不会停了。

3DS LL美版本期降幅比较大，跌破1200元，报1180元，台版和港版继续有价无市，日版报1170元，变化不大。原Capcom制作人稻船敬二所开发的“《洛克人》精神续作”——《蓝色雷霆闪电枪》也即将e商店上配信，售价1960日元，喜欢经典横版过关动作游戏的朋友可不可错过，需要提醒大家的是充值点卡的时候要注意地区版本。



各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（日版）	3DS LL（4.5）	3DS LL（4.5以上）	2DS	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	—	—	1170	—	780	40	60	95
北京	绿洲电玩	—	1400	1200	1000	800	70	100	170
江苏苏州	哇靠电玩	990	1390	1180	990	880	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	650	1400	1100	—	730	40	70	110
安徽合肥	大拇指电玩	1050	1450	1180	950	800	75	95	150
广西南宁	光派电玩	1150	1400	1200	—	800	70	100	200

PSV主机与相关周边

城市	提供者	PSV -1000 Wi-Fi版	PSV-1000 3G版（无锁）	PSV-2000	PSV记忆卡(4G)	PSV记忆卡(8G)	PSV记忆卡(16G)	PSV记忆卡(32G)	PSV记忆卡(64G)
广州	打机王	1020	—	1170	—	110	190	320	500
北京	绿洲电玩	1050	1100	1250	90	130	260	380	500
江苏苏州	哇靠电玩	1090	1190	1280	90	150	250	370	560
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1050	1100	—	—	130	210	360	520
安徽合肥	大拇指电玩	1080	1100	1280	85	125	215	350	535
广西南宁	光派电玩	—	—	1280	—	150	250	380	550

硬件短消息

栏目主持：乌冬

文 钢琴

3DS专用怀旧装饰贴膜

品　　名	レトロフェイスデコシール
出　　品	Cool-Clown
对应机种	3DS LL
官方价格	1382日元

Cool-Clown今年推出了一连串的任天堂主机怀旧主题周边，得到了玩家的好评后，这次再接再厉又推出了这款红白机装饰贴膜，对应范围主要是之前推出的装饰保护壳没有覆盖的上下屏周边和按键部分，材质方面使用了目前超流行的自动除气泡和杀菌材料，无论是外观还是实用性都有保证。



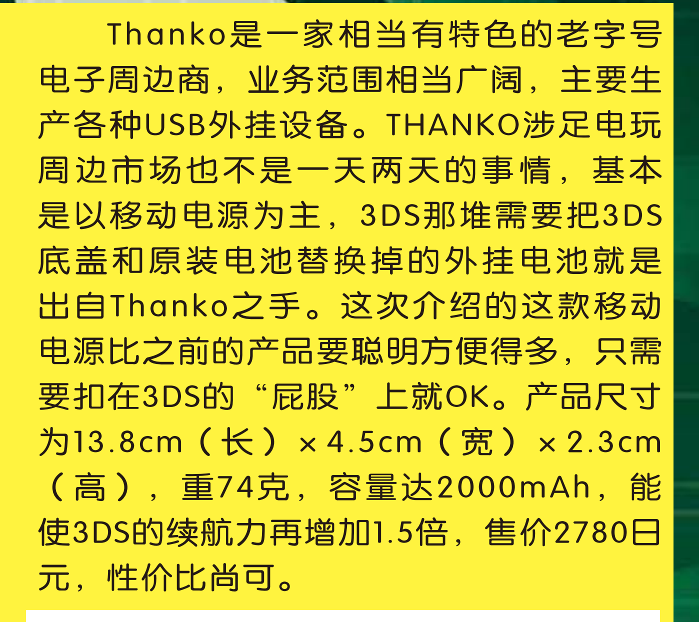




3DS外挂式移动电源RAMA11016

品　　名	3DSバッテリ-グリップ RAMA11016
出　　品	Thanko
对应机种	3DS
官方价格	2780日元





Thanko是一家相当有特色的老字号电子周边商，业务范围相当广阔，主要生产各种USB外挂设备。THANKO涉足电玩周边市场也不是一天两天的事情，基本是以移动电源为主，3DS那堆需要把3DS底盖和原装电池替换掉的外挂电池就是出自Thanko之手。这次介绍的这款移动电源比之前的产品要聪明方便得多，只需要扣在3DS的“屁股”上就OK。产品尺寸为13.8cm（长）×4.5cm（宽）×2.3cm（高），重74克，容量达2000mAh，能使3DS的续航力再增加1.5倍，售价2780日元，性价比尚可。





喵星人硅胶套DX系列

品　　名	シリコンカバ– ねこにゃん DX
出　　品	Cyber
对应机种	3DS LL
官方价格	1706日元

各位还记得早几个月Cyber出品的那套喵星人三件宝么，这次的则是升级版本。首先升级的就是3DS LL专用的喵星人硅胶套，升级成DX版后，原本素色的硅胶套色彩变得更缤纷，目前有3款颜色提供选择，大家也赶紧升级为DX版吧。











妖怪手表地缚猫T恤

品　　名	【妖怪ウォッチ】ジバニャン颜モチ–フTシャツ
出　　品	Spinns
对应机种	不限
官方价格	3240日元

《妖怪手表》最近有多火就不用笔者多说了，作为一个及格的FANS，必须得有件显眼的装备“炫耀”一下吧，这款Spinns出品的地缚猫的T恤完全满足这个条件，与其等待某慢性子的优○库产品，不如先买为快，入手这款T恤以表忠心吧。




妖怪手表主题保护壳

品　　名	妖怪ウォッチ 3DS LL专用 カスタムハ–ド カバ–
出　　品	PLEX
对应机种	3DS LL
官方价格	1598日元

如果觉得上面那款T恤太张扬的话，可以考虑下这款由PLEX生产的3DS LL专用保护壳。PLEX社对于好多朋友来说应该不是一个陌生的名字，制作过好多盒蛋扭蛋类的小玩具，这次这款保护壳就是PLEX旗下的万用模版，已经出过数十个不同作品的主题，算是PLEX的摇钱树之一吧。







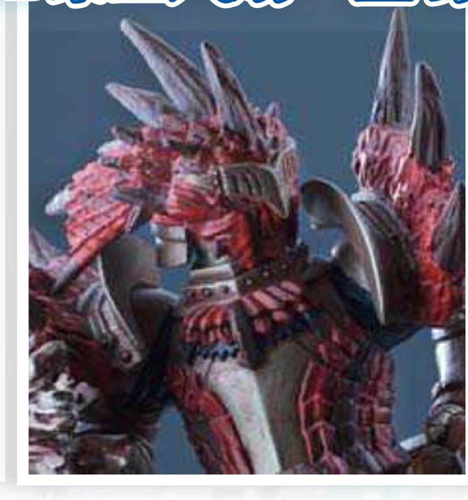


乌冬 提供

夏天清凉狩猎，“猎人USB桌上风扇”登场！



▲猎人要准备发射龙击炮了。



▲虽说是风扇，模型部分的做工也非常细致，作为摆设品也完全没有问题。

由Vertex和Capcom合作推出的《MH》主题USB桌上风扇于这个夏天登场，售价3980日元。

风扇的造形是猎人拿着一把铳枪，猎人穿着雄火龙套装，武器是古代式歼灭铳枪。当把风扇打开后，枪口位置的LED灯还会发光，把扇叶部分照亮，再现游戏中铳枪准备发射龙击炮时火光四射的样子。

风扇高约12厘米，正适合摆放在桌面，无论是打掌机还是电脑的《MH》都可以使用，让猎人在夏天狩猎也无惧炎热。



▶背面是USB线接口和开关。



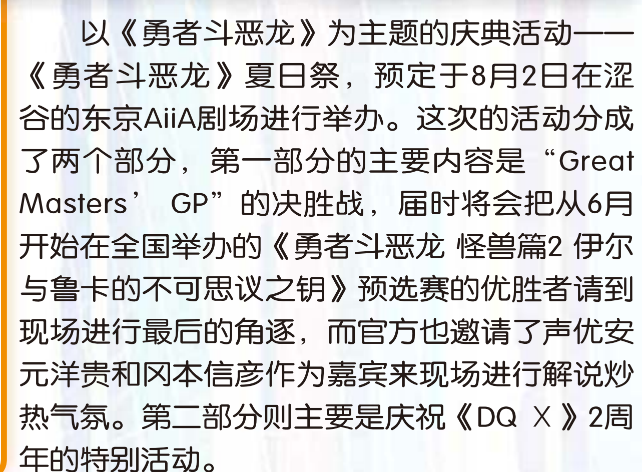
◀铳枪可以调整角度，即使是高位置的目标也能攻击得到（笑）。

《勇者斗恶龙》夏日祭8月2日盛大召开

阿鲁
提供



▲最强训练师将在这一天诞生。



以《勇者斗恶龙》为主题的庆典活动——《勇者斗恶龙》夏日祭，预定于8月2日在涩谷的东京AiiA剧场进行举办。这次的活动分成了两个部分，第一部分的主要内容是“Great Masters’ GP”的决胜战，届时将会把从6月开始在全国举办的《勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊尔与鲁卡的不可思议之钥》预选赛的优胜者请到现场进行最后的角逐，而官方也邀请了声优安元洋贵和冈本信彦作为嘉宾来现场进行解说炒热气氛。第二部分则主要是庆祝《DQ Ⅹ》2周年的特别活动。

本次的活动为完全招待制，即不收取入场费用，不过入场资格只能通过抽选获得。第一部分活动的入场资格需要Square Enix会员ID在官网申请，第二部分的活动则需要niconico的会员ID进行申请。

除了丰富的现场活动外，还可以在会场附近品尝到《勇者斗恶龙》主题咖啡厅提供的美食，购物区还有各种特色周边贩卖，不过这些东西就得玩家们自己掏腰包了。



▼▲▶玩累了还可以品尝各种主题美食。







▲睡觉史莱姆系列玩偶，史莱姆骑士的睡姿真是谐。







▲◀各种《DQ》周边等你抱回家。



胧月提供

《超级枪弹辩驳2》幸运签上市，双料大奖为破坏神暗黑四天王毛绒玩具

Furyu公司的幸运签一直非常厚道，自去年的《女神转生》大比例手办幸运签获得好评以来，另一款掌机游戏《超级枪弹辩驳2》的同类产品随之上市。奖项分为A～G七个等级，全20种，其中A级大奖是七海千秋的PVC。本次同样设置了最后抽选奖和双料大奖。最后抽选奖的获得方式为抽到一套签里的最后一个，那么中奖者可以额外获得兔兔美的毛绒玩具。双料大奖的获得方式则是记下签上的ID数字，然后去Furyu的官网输入兑奖，有一定几率被抽选中。



▲七海千秋PVC一个。



▲黑白熊抱枕一个。



▲软质毛绒玩具一个（共两种）。



▲杯子一个（共三种）。



▲记事簿+贴纸一套（共三种）。



▲夸张风格的小PVC一个（共5种）。



▲点阵风格挂件一个（共五种）。



▲兔兔美毛绒玩具一个。



双料大奖

▲破坏神暗黑四天王毛绒玩具一套。

《口袋妖怪》2014剧场版的一些相关续报

马修 提供



7月19日，《口袋妖怪》的2014剧场版便在日本首映，而此时，国语版的译名也已确认——所谓的国语版并非是大陆国语，而是台湾国语，国语版已确定的名字为《破坏之茧与蒂安希》，上映时间则是8月29日。

这部剧场版讲述的事故地下钻石王国公主为了拯救国民而去寻找生命之神、一路上遭遇盗贼却也邂逅小智等主角一行，最终却开启了破坏之神封印的故事，故事的情节跌宕起伏……按照惯例，我们还是要等12月才能看到中文字幕版，所以这里就不过多剧透了。而剧场版配送的幻之精灵更是每年剧场版的惊喜所在，今年配送的迪安茜（即前面台译的蒂安希），其MEGA进化后的特性也确定下来，即魔法反射。

其实国语版叫什么名字并不重要，尤其是之前《变形金刚》译名之争引发的大陆网友对台译风格的反弹群嘲同样也波及到了《口袋妖怪》上，但有官方的剧场版就等于有幻兽的正规入手途径，所以不管怎么说，也希望大陆能早日引进吧，不过对于口袋玩家来说，即便是引进剧场版，也得和行货《口袋妖怪》游戏搭配，才能得到正规的电影配送的幻兽啊……还是看看配送的迪安茜的相关资料吧。

迪安茜的MEGA进化！



这个我们之前把迪安茜传到《X・Y》再传到重制的《Ω红宝石・α蓝宝石》中，就可以实现MEGA进化，而迪安茜也成为了系列首个MEGA进化的幻之口袋妖怪！



等级：50
属性：岩+仙
特性：净体
技能：钻石风暴+精神回复+报恩+月之力量
携带：普通宝石
精灵球：礼物球
缎带：祝福缎带

特有技能： 钻石风暴（ダイヤストーム/Diamond Storm）





威力100、范围全场的岩石属性物理攻击。

持有道具： 普通宝石（ノーマルジュエル/Normal Gem）



类型：宝石口袋妖怪
属性：岩+仙
特性：魔法反射
身高：1.1m
体重：27.8kg



原本首发销量平平的《妖怪手表》在经过广告和动画的宣传推动后销量日益增多，而前不久发售的《妖怪手表2》更是首周就有了破百万销量的好成绩，又一款怪物级软件正在慢慢崛起，，那么“美图秀”里也自然少不了它的身影。



库玛：女孩子们轻扬的裙摆真是让人……等等！左边那位小姐你没有穿裤子诶！



阿鲁：瞧着家伙的一副懒相……你给我出来，我保证不打死你。

库玛：躺在床上吃着巧克力棒，偶尔还挠挠肚子……地缚猫的内心完全就是一个不修边幅的大叔啊……（制作人出来！我要告你们商业欺诈！）





阿鲁：《机器猫》×《妖怪手表》，一点也不违和。

库玛：第一次看到游戏人设时我内心堆满的吐槽弹幕居然被人画出来了！

库玛：想了想自己的美腿指数还比不上画面中间的某只妖怪，顿时只想哭晕在厕所。

阿鲁：走，晚上吃好的。



幸闪必加魂

栏目主持：乌冬

《第3次超级机器人大战Z 时狱篇》（以后均简称为《时狱篇》）发售至今已经有一些时日了，考虑到本作剧情颇有看点，人物事件关系错综复杂，有必要系统地整理一下，所以笔者接下来会以关键词的形式帮各位梳理《时狱篇》的剧情脉络。

文 古梓

时空震动弹

这是个能够破坏平行世界间障壁，产生巨大时空震动的装置。本来只具备令周边空间强制转移的能力，却因为失控事故产生了超出预想的效果，从而诞生出多元世界。启动时空震动弹之时，在事故现场的桂木桂和奥尔森则变成特异点，并成为日后修复混乱时空的钥匙。

大时空震动

某个世界发生的巨大时空震动，因其冲击使所有平行世界的隔绝障壁崩坏，从而诞生各种多元世界。其发生原因是被称为时空震动弹的兵器失控造成的，但该装置的开发者和开发技术由来都存在着众多谜团。位于大时空震动的发生现场之人被称为特异点，是重新构筑多元世界的时空修复所不可或缺的存在。

UCW

《超级机器人大战Z》（以后均简称为《机战Z》）的世界，其名为“宇宙世纪世界”的简称。UCW世界特征是因时空震动，土地转移加剧，除去日本列岛这种地形外，旧地球大部分大陆形态都发生了变化。

多元战争

大时空震动后UCW发生的大战，属于《机战Z》的主要剧情。当时趁着大时空震动所造成的混乱，为了可以完全支配世界，新地球联邦军特殊部队奇美拉暗中进行活动，期间还同时发生地球与殖民卫星的战争，和外星人联合以及人类之外智慧型生命体的战斗。最终因为地球人类紧急救援连合ZEUTH的活跃，打倒了这一切的幕后黑手——吉·安戴尔·贝鲁那鲁，更依靠众人的努力发动了时空修复，令世界恢复稳定状态。

ADW

《第2次超级机器人大战Z》的世界，“西元世界”的简称。世界形势比较安定，大时空震动20年后，相继发生了破界事变和

再世战争两场次元间战争。该世界特征是有两个日本列岛和两个月亮，并且存在着被次元障壁隔绝了的大陆。其中，隔绝大陆的次元障壁在破界事变序盘就被消除，而两个月亮中的一个也在再世战争终盘被消灭。

破界事变

ADW发生的次元间战争，亦是《第2次超级机器人大战 破界篇》的主线剧情。该战争以将次元兽作为战力的新帝国英佩利姆的举兵为轴心，地球上三大国家加入乱战，和异界来的智慧型生命体敌对外星种之间的战斗也不断重复扩张。在这场战斗中，UCW的ZEUTH成员被转移过来，最终靠特别国际救助队ZEXIS众人的努力打倒了新帝国英佩利姆的支配者破界之王。经历了这一连串战斗，各国均提高了危机意识，从而诞生地球联邦政府，不料这却又成为新的战斗的开始。



再世战争

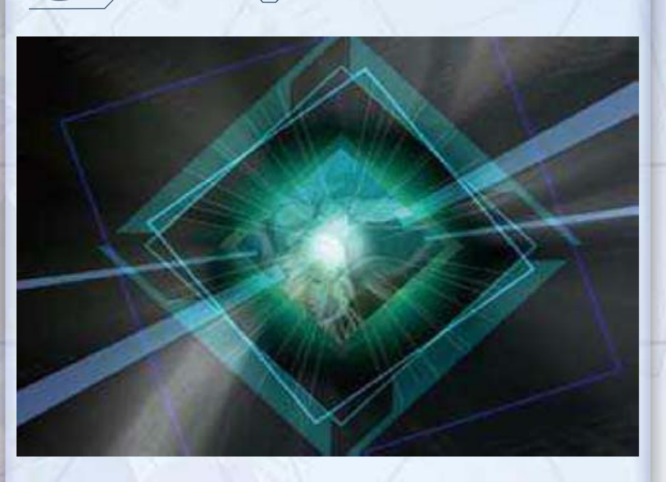
ADW破界事变后大约1年发生的次元间战争，《第2次超级机器人大战 再世篇》的主线剧情。统治平行世界的地球的圣英萨拉姆王国，为求得新的大地开始入侵世界，期间同时发生的是地球联邦内部权力争夺战，以及对包括智慧型生命体在内的外星来的敌对外来种的战斗。最终，地球联邦军外部独立部队ZEXIS击败圣英萨拉姆的领导者和复活的破界之王，以此终结战乱。而英萨拉姆设置的抽取次元力系统ZONE在新世时空震动后仍以停止机能状态残留于各地。



ABYSS（深渊）

再世战争终盘，借艾姆・莱亚德之手出现的能够联系平行世界的次元洞口。该洞口的状态和银河恒星运行密切相关，出现时将ADW和UCW联系在一起。再世战争终结之后，为了送ZEUTH的成员回到他们的世界UCW而使用了深渊，根据当时的计算，深渊已然进入不安定状态，要让UCW和ADW再次联系上，至少得等到1年后。

新世时空震动



让UCW和ADW，以及其他世界成为一体的巨大时空震动。虽然该时空震动规模巨大，可对世界的物理性破坏却极小。文化程度相似的UCW和ADW很快就掌握了事态，并结成合作体系，仅用了三个月便建立起包括宇宙居民在内的巨大政治组织——地球联邦，人们的生活也在短时间内恢复了平稳。但在得知新世时空震动导致时之牢狱的完成后，知情者们便又开始陷入了新一轮的绝望之中。至于新世时空震动自身是谁因为什么意图而引发的，至今仍旧是个谜。新世时空震动有着人为操作的痕迹，首先是震动发生之后，世界上很多人包括被刻上烙印的人（即被诅咒的流浪者）都失去了一部分记忆，导致ZEUTH和ZEXIS成员一旦回忆起什么头就会很疼。其次，时空震动使得一些人物从这个世界转移走。最后，新世时空震动产生了的新世界，其次元障壁强度异常增大，这在多元世界以后是非常少见的情况。

黑之英知



集合了从过去到未来的全部知识，也被称为太极的碎片。至今意义不明，也不知

是否只是个概念，还是有具体形态存在。传说触碰到它的人在得到无限知识的同时，会看到拥有着恐怖灾厄的绝望的未来。《机战Z》的最终BOSS吉·安戴尔·贝鲁那鲁便接触到黑之英知，因此得到了庞大的知识，也看到未来，可他丝毫没有拯救世界的意思，反而利用自己所掌握的知识将世界搞得天翻地覆，一心只想在这个属于自己的游乐场中尽情游戏。

埃尔刚·罗迪克

ADW原联合国和平维持理事会代表。地球联邦诞生后，因为其个人功绩而升任地球联邦军总司令官。破界事变时他曾以联合国和平维持理事会代表身分，为了全人类和平与幸福，结成了跨越组织立场行动的特别国际救助队ZEXIS。埃尔刚其人拥有着不顾眼前牺牲的坚强意志和强硬作风，这也让他的行事屡屡遭人非议。他于再世战争时落入敌手，最后为了将人类未来交托到后继者手中，毅然献出了自己的生命。其真实身分是触碰到黑之英知的吉·安戴尔·贝鲁那鲁于诸多平行世界的同一人，但和吉·安戴尔不同，埃尔刚除了拥有漫长的生命（当时已经活了两百多年）和掌握点极有限的未来相关的知识外，他并没有特别强大的能力。

《时狱篇》中为了应对新的战乱，地球联邦政府总统决定以自己直属的预防者为核心，联合一众势力组建起拥有关键时刻不必服从联邦军指挥系统的独立部队。部队名则取自埃尔刚的临终遗言：“我在此诚挚希望，为了守护这个蔚蓝美丽的星球，突破地球和宇宙的隔阂，战斗的人们携手联合在一起。”以这句遗言加上代表着坚定决意的Z，便是Z BUSTERS LINK UNIVERSE & EARTH，简称Z-BLUE。

太阳时代

《时狱篇》一开始就出现一段话，大意是：兽之血，水之交际，风之所向，火之文明以及太阳之光辉，给予你们终天的平静。此话提及的内容出自于玛雅文明（游戏剧情中也有说到），玛雅文明预言人类世界的五个时代，分别是兽的时代、水的时代、风的时代、火的时代，最后则是太阳的时代。这说明人类一旦进入太阳时代，也就代表着人类世界步入终结。要在太阳时代活下去，就必须突破人类的极限，实现自我进化。而恰恰是这种进化，反倒招致了更大的灾难（此为后话）。

BAEL（巴力）



这个名字是有出处的，巴力，又译巴耳、巴拉，是古代西亚西北闪米特语通行地区的一个封号，表示“主人”的意思，一般用于神祇。巴力这个封号源自于迦南人的神明，是希伯来圣经中所提到的腓尼基人的首要神明。中世纪著作《所罗门的小钥匙》中的七十二柱魔神也有记载巴力。称其别名“巴耶力”，是排第1位的魔王。

在“《Z》系列”中，巴力是智慧型生命体天敌的物体总称。自从遥远过去开始，全银河的舞台上便重复上演着和巴力的战斗，以1万2千年为周期，与宇宙重生相呼应，巴力便会大量出现。与巴力战斗的势力被称为神，在诸神和巴力的战争中，人类是最渺小最无能为力的。目前可以确定，来自《飞跃巅峰》的宇宙怪兽和来自《真盖塔世界最后之日》的INVADER（侵略者）都属于巴力的阵营。



ETERNITY FLAT

永恒平面，以下简称为EF。EF是生物绝对时间流动接近为零现象的终点，因为被称为“时之牢狱”的次元障壁隔绝了世界所发生的现象。EF一旦完成，生物内部时间静止，连老化也停止，同时人体发育和出生亦不会发生。动植物成长停止则会导致严重的

粮食饥荒，作为种的停滞并不意味着“死”自身就会消失，人类还是会徐徐步入灭亡。EF的进展非常缓慢，一开始只是出现极小的时间上的延迟，一般人根本无法察觉到，秘银之所以会发现是因为期间爆发世界性规模的孕妇超过预产期现象。之后，次元力研究方面的权威特莱雅博士也证明了绝对时间出现偏差的事实。

讽刺的是，EF是在次元境界线固定化的多元世界内发生的，这使得超空间航法被限制，也就回避了巴力的袭击。是选择因EF而缓慢步入灭亡，还是选择与巴力一战，最后总统决定将这个权力交给世界所有的人类，让他们的愿望来做出选择。其结果，所有人的愿望集于一处，帮助我方完成时空修复，彻底破坏了时之牢狱，从而完全回避开EF。至于到底是谁为了什么目的才将地球所在的次元隔离开，目前仍旧是个谜。

高位生命体

高位生命体即神明般的存在，按照奥林匹斯天神宙斯的说法，任何生命都必须以人类形态经历进化，然后才可能踏上成为神明的台阶。游戏中的高位生命体一共有渚薰、不动ZEN、耒影、宙斯、哈迪斯、宇宙魔王和反螺旋族。其中，渚薰偏向于人类，却无力干涉神魔的战争，不动ZEN始终贯彻不介入人类战事，实际上是相信人类一定可以选择最为正确的路向。只有宙斯，是一直在履行着高位生命体的职责。

被封闭于次元夹缝之间的宙斯，因为继承者甲儿的坚强意志之力得以出现在现实世界中，也让他能够跟甲儿讲述迈锡尼文明的起源。数千年前，奥林匹斯诸神为了准备和巴力战斗，来到前线基地，充满着源理之力的星球——地球。当时迈锡尼人文明还没有开化，所以有着诸神忘记了的爱和勇气。他深爱着这样的人类，更渴望有一天，弟弟们也能觉醒真理和自己一同奔赴宇宙。可其他神明并不这么想，他们只想将地球据为己有，靠这源理之力在诸神战斗中取得最后的胜利。他无法原谅他们的行为，便和哈迪斯军团战斗。之前甲儿和凯德拉一战，让他们穿越到了过去，间接帮助孤立的宙斯将哈迪斯军团封印。当时，他直觉认为甲儿就是遥远未来继承了自己灵魂的人，所以将被哈迪斯砍下的右手埋在地底，自己则沉睡于次元夹缝之间。

宙斯看出人类渴望在太阳的时代活下去，故告知必须找到通往神明之路。他们作为高位生命体，本来是有义务守护进入成为高位生命体阶段的人们，可惜奥林匹斯诸神忘记了这个使命，只想靠这力量消除异己，成为宇宙的霸者，就像狂暴的哈迪斯那样。哈迪斯认为人类在神和魔之战中如尘埃般渺小，其存在根本毫无意义。即使被打倒，他也认为靠人类的力量根本无法破除时之牢狱，即便真能成功，等待着人类的是更为根源性的灾厄。也就是1万2千年轮回之环关闭之时，代表着宇宙重生的周期到来，届时，巴力会为了消灭全宇宙的生命而大量出现。

经历过这场浩劫的便是宇宙魔王，所以他深知在这个宇宙只有强者才有资格生存下去。1万2千年前，宇宙开始崩坏，不得已宇宙魔王将自己的儿子古拉以次元转移的方式送到了地球。也正是那一天，他所在的宇宙迎来了1万2千年之环终结之时，那一瞬间，他登上成为神明的台阶，与迫近的黑洞合为一体。随后他以意志之力集合了众人的灵子，将负能量的源理之力的聚合体黑洞归入其支配之下。成为了高位生命体的他，一心只想占有地球的次元力，好让自己化为永恒。

至于反螺旋族，却并非想成为霸者，而是在用自己的扭曲的方式守护这个宇宙。因为他深知螺旋力的可怕，螺旋力是联系宇宙和生命的力量，单一个生命可以引出无限的宇宙之力，但这个生命根本无法控制此力量，这便是宇宙的真相。螺旋力一旦失控，瞬间宇宙就会诞生出和生命数量相同的银河。大量银河互相侵蚀，化作黑洞，让宇宙回归虚无，这便是SPIRAL NEMESIS（螺旋惩罚）。名为进化的失控，只是一瞬间就能毁灭宇宙。因为害怕发生这种情况，便出现了不许人类进化的势力，他们一旦察觉到有丝毫从进化转向神化的迹象，便会毁灭宇宙的一切。而他们正是生命究极的敌人，根源性的灾厄。为了避免触犯神的愤怒导致宇宙毁灭，反螺旋族原本也是螺旋族，却消灭了具有螺旋力的人，其余没有螺旋力的人们则封闭了自我进化的能力，并永久沉睡于母星之中。



熟悉西方文化的读者应该有听说过“英雄之旅”理论，该理论是由Joseph Campbell提出的，对西方神话、民间故事的叙事手法进行了总结。而对于崇尚英雄主义的影视和游戏作品，同样可以通过这套理论进行概括和解释，近些年剧情回归“国传”形式的《无双》也不例外。

文 哲勒

英雄之旅理论与近些年《无双》的剧情

基础组成

在对《无双》剧情和“英雄之旅”理论展开讨论之前，有必要先普及英雄之旅的组成部分。该理论共分12个部分，但就《无双》的剧情而言可以将其归纳为4部分，毕竟以近些年国传的剧情量是不足以细致划分出12个部分的。这4部分分别是：①冒险+召唤+拒绝；②智者+突破难关；③盟友/敌人+深入了解；④严峻考验+满载而归。以上四部曲也可称作是《无双》剧情中的起承转合，过去广泛应用于个人列传中，但近些年的几作《无双》中对这套理论却有了不同范畴上的颠覆。

附议性

最具有附议性的作品首推《无双大蛇2》，其次是《真・三国无双7》（仅IF剧情部分）。“《大蛇》系列”的剧情为完全虚构的架空背景，因此也是最接近第三人称RPG的。2代对叙事方式做了改进，让司马昭、马超、竹中半兵卫成为贯穿全剧的主角，因此观看模式也从第三人称变为第一人称，代入感更强。剧情从“冒险”到“召唤”（省略了“拒绝”），直接进入“智者”与“突破难关”的模块，往后基本就是秉承英雄之旅的理论按部就班地推进。2代剧情带给玩家的感觉大概就是一步步走来，通过主角的努力、挣扎、选择，最后获得同等的回报。

而《357》的IF剧情，实际上也是按照玩家的付出给予同样的回报，这个回报体现在改变剧情上的史实。比如魏传的关键人物郭嘉，需要在白狼山之战快速达成IF条件，成功后就可以获得该人物不死的回报。由此可见7代遵循英雄之旅的理论，努力就会得到回报。但倘若了解战争的残酷，就会明白任何战争年代都不可能有大团圆结局，因此英雄之旅只是一种神话原型。而KT的编剧无疑也了解这一点，神话毕竟离现实太远了，与历史脱节太多难以使人产生历史类游戏的代入感，因此编剧在此也下了不少功夫。

叛逆性

就叛逆性而言，《战国无双》算得上是“《无双》系列”叛离神话原型的先锋。从1代起就已经如此，因为男一号真田幸村的史实经历与神话无关。撇开男一号不谈，战国的悲情角色实在太多，以至于即使不走国传路线，1～3代也是充斥了不少叛离英雄之旅理论的角色，诸如2代的阿市、3代的黑田官兵卫。由此可见，战国的故事即使拆开来描述人物，也有零星的哀哀凄凄。那么合起来描述呢？那毫无疑问是对英雄之旅最大的叛逆。

前面提到努力会得到回报是英雄之旅最基本的等价交换，但等价交换在乱世这种使人疯狂的背景中本来就是不现实的，于是《战国无双4》的愁云惨淡实则建立在努力得不到回报的基础上。剧情停留在理论的①～③部分，永远走不到第四步。玩家拼命地完成任务，通关时迎来的是惟一的结局。在4代中玩家扮演的是旁观者，以第三人称视角见证着一切历史时刻，纵使再努力却也无法阻止和改变这一切。当玩家通关后，有的大概只有与剧中人物一样的心痛以及无奈。虽然伤人，但这就是现实，兵荒马乱年代的悲剧性。比起神话更接近现实，叛离了英雄之旅，这样的描述方式更接近日本大河剧的形式。

殊途同归

《战国无双4》除却叛逆性，其实还具有一点——殊途同归。单就这点而言《真・三国无双6》的国传也是具备的，而且《Z54》殊途同归的性质远不如《356》来得鲜明。何谓“殊途”？理念不同。何谓“同归”？目的一致。诸如曹操的霸道、刘备的仁德，不同的理念导致他们无法相容只能相争，而他们共同的心愿为何？毫无疑问是终结乱世，于是他们都为这个目的而战。这里提到的“乱世”，是近些年KT努力渲染的一个背景，除了《大蛇2》，近些年所有的《无双》都在强调这个背景。确实，现代人的生活太过于安逸，想要感受到乱世的悲凉和荒乱确实很难。于是编剧从生离死别上着手，让玩家看到乱世的片面——人的死。“无可奈何花落去，似成相识燕归来。”殊途同归的这两作《无双》竭尽所能地去表现人物的死，并不是为了让玩家憎恨让某角色死去的某人，更多的是渲染人在乱世身不由己的宿命观。

正如前面所说，倾注的理念不同，定要为之相争，却又因乱世的无奈终要尘归尘、土归土。无论是殉身还是病故，他们都带着不能终结乱世的遗憾离去了，又或者是因为乱世无奈的宿命而被迫离去了。但如果不是因为乱世，有些生命又何尝需死。因此无论是《356》还是《Z54》，角色们总是迫不及待地想要终结乱世。即使一个人做不到，一个群体做不到，一个国家做不到，终结乱世的接力棒也能代代相传、传到最后的人身上，这就是所谓的同归。因为了解到乱世的悲哀，才会有了将其终结的觉悟，这也是英雄之旅的最后一步——严峻的考验。但以乱世为真实渲染背景的话，满载而归是永远不可能做到的，于是就有了《356》晋传结局那样的、英杰乱舞如走马灯一样的回顾，他们所迈出的步伐绝不是白费，有了他们的付出，才有最后晋的结束乱世，这一路走来谈何容易。就像魏、蜀、吴都走出了各自的道路，晋最后将其综合升华了一样。相对而言，《Z54》的天下统一大结局则是残破隐晦，经历了各种伤痛和牺牲的人们最终结束了乱世，但并不似三国一般，战国最后的结局没得到升华，只留下了伤和痛。但无疑，乱世的结束也是那些牺牲的生命所祈求的。所以，即使殊途同归，传达的方式不同，赋予观众的感受也天差地别。

共鸣性

近些年综合了英雄之旅的附议性和叛逆性的作品，大概也只有《真・三国无双7》，但7代为了兼顾这两种性质，导致其损失了6代剧情的完整性和深刻性。接下来的《无双》新作倘若想要兼顾英雄之旅的附议性和叛逆性，如果不改进剧情的描述方式的话，大概还不如“鱼与熊掌”取其一来得深刻。

战车浪漫

本次开发秘话的主题是“配音”，4代是系列首次引入语音的一作，作为配音导演的大沼隆一虽然是初次参与《重装机兵》的开发，但他一直是系列的死忠。在216辑的专栏中曾介绍过，制作人宫冈宽在本作中客串担任了一个醉鬼的配音，究竟还有什么有趣的秘闻，就让我们一同往下看吧。

《重装机兵4》开发秘话（二）

宇宙玩偶的语音之谜

久保武史：这次来聊一聊4代声优们在配音时的故事吧。录音工作持续了整整2个月，期间发生了各种各样的事呢！

大沼隆一：“要配音的角色在40个左右”，起初是谁这么说的来着？

久保：是身为制作人的我，最终配音的角色超过了150个……

大沼：150多个角色都有收录语音哦！最后在觉得录音终于要结束了的瞬间，久保先生突然说“能让钉宫理惠小姐再配一个角色吗？我希望给宇宙玩偶加入语音。”

田内智树：既然考虑了要给宇宙玩偶加入应援语音，机会难得就想请知名声优来配音。不过直到录音工作快要结束时才猛然想起来，当时还在的只有钉宫理惠小姐了啊。

大沼：钉宫小姐本来只要配珂拉和诺亚两个角色的呢。

田内：其实原本并没有宇宙玩偶在战斗中说话的设定，但在公开是由钉宫理惠小姐担任配音后，在网络上引起了极大的反响。因此我觉得仅仅是让宇宙玩偶简单地说几句是不够的，于是就擅自决定，让它在战斗中说话了（笑）。

宫冈宽：跟谁都没有商量哟。

田内：结果也没有人有异议，于是便加入了宇宙玩偶在战斗中说话的系统。其实最初宇宙玩偶说话的几率非常高，后来仔细调整过了。



◀作为DLC角色的3代女主角珂拉，配音同样由钉宫理惠担任。

山本良博：难怪开发阶段进入战斗后宇宙玩偶老是说个不停呢。

田内：程序员T君是钉宫小姐的铁杆粉丝，在参观录音时一脸满足

愉悦的表情，最后满面笑容地离开了。

门仓聪：有握手吗?

田内：好像因为太害羞了，没能握成（笑）。只是在录音结束后，近距离目送着钉宫小姐离开，这样貌似就已经很开心了。

宫冈：不过T君听到那些配音后就能得到治愈了吧，由钉宫小姐演绎的宇宙玩偶说的“加油，加油！猎人君！”“我无论何时都是你的同伴哟！”

久保：他可是程序员啊，要是有心的话会为所欲为地改动想听的台词几率吧（笑）。

异常辛苦的配音工作

久保：各角色的配音选角都很出色呢！

田内：这次的选角里，最让人吃惊的要数右京了吧。

大沼：我觉得右京的配音非中井和哉莫属，非常帅气。

久保：大原沙耶香演绎的奥利维亚也非常成功，泽田敏子配音的鬼婆也很厉害啊。

大沼：还有给贝鲁曼配音的若本规夫先生，不愧是演绎过各种各样的角色的声优，非常具有魄力。

山本贵嗣：只不过贝鲁曼给人的印象太深刻了，会不会让格雷博士这些与贝鲁曼相关的角色，演绎起来更加辛苦?

大沼：格雷博士是改造X艾露、掳走梅梅的元凶，与主线剧情密切相关，演绎起来难度很高呢。

田内：根据负责配音的有贺朔彦先生的判断，对格雷博士说话的方式做出了一些改变，最终的结果非常棒。

久保：不过格雷博士的录音工作很费功夫呢，跟最初设定的简直不是同一个人。

田内：对于只有文本的游戏，是不存在即兴演出的。但4代加入了语音，有了“抑扬顿挫”的即兴发挥。受此影响，作品也达到了超出我预想的高度。

大沼：说起来宫冈先生和田内先生之间的争论好厉害呢，我总是想着“快决定采用哪一方的意见啦”。

宫冈：经常都会发生的啦（笑）。

田内：即使是商量探讨，我和宫冈先生也一定会争执不下的。

大沼：不过非常有趣，最近注重细节的客户已经越来越少了。宫冈先生和田内先生使用录音棚的时间总是会延长呢。

宫冈：那也是常有的事啦（笑）。

久保：最让宫冈先生和田内先生争执不下的，应该是最初莎夏登场时的场面吧。开篇剧情的录音就耗费了2天以上。

大沼：结局的动画也是呢，录音时总想着“几时才能结束啊”，毕竟当时距离完成制作的期限只剩5天了。

宫冈：最后莎夏的台词总是定不下来，那一句台词里包含了她到此为止的的所有想法，因此在觉得满意前，采用了各种各样的演技反复尝试。

大沼：那次录音相当辛苦呢，在我18年的从业生涯中，排在第二吧……

久保：还不是第一辛苦啊（笑）?

大沼：在其他的游戏中，曾遇到过一句台词录了40遍，因为是非常重要的场景，但最后声优受不了了说“已经搞不懂了，你来录啦！”

久保：包括通常事件在内，4代的台词本厚度非常惊人，其中兹琪娅和莎夏所占的比重最大。

大沼：兹琪娅的声优白石真梨小姐说的“你们几个”非常有韵味，话虽如此，但要配音的角色从初期就开始逐渐增加了（笑）。

久保：可惜酒馆的老板奴卡没能加入语音啊。

田内：我还想给打造生化战车的坦克女士加入配音呢。

大沼：要是再有些预算的话，什么都能做啊（笑）！

久保：是啊，包括明奇博士的助手——伊格尔的台词也是勉强加入的。

大沼：本来伊格尔的台词不多，但在录音结束后才从电话中听说“对不起，虽然没有预算了，不过增加了伊格尔的台词”。居然还能这样啊（笑）！



►克莱娅和波妮艾这对通缉犯姐妹花，也是由一对姐妹声优——松田利汐和松田飒水所演绎的。



轻松日语教室

栏目主持 白菜

人人心目中都有自己的男神女神。但日本某高中男生心目中的女神要是真按他描述的那样长，估计他自己也会被吓到。这货估计是摔进二次元还没爬出来吧。

高中男生理想中的女性像点燃女生怒火



日本面向少女的时尚杂志《Seventeen》的最新一辑8月号，刊载了高中男生心目中理想的女性像，不料却遭到了广大女性读者的炮轰。

相关内容来自于当辑的夏日特集，编辑部在11名高中男生处取材，从各个角度阐述了他们心目中的女神形象。而其中一名男生所主张的的理想身高和体重，竟然为“152cm、37kg”。这能忍？看到这条主张的某个妹子立刻将该话题发到了推特上：“简直无情wwwwww37kg什么的wwwwww还要不要人活了www”。这条推特很快就在网上引发了众妹子的惊讶。“男生的理想高不可攀”、“不可能，男生根本不懂”、“不卖个肾卖个肝怎么办得到”、“进初中时就超过这个规格了”……妹子们纷纷愤怒地如此回复。而就算同是男性，也忍不住对这个“理想的标准”咂舌：“这也太瘦了吧”、“这样算是营养不良？”……

>ガリガリじゃねーか。脂肪(しぼう)どころか筋肉(きんにく)もないだろ。

译文：简直骨瘦如柴。别说脂肪，就连肌肉都没有吧。

>152cm(センチ)、37kg(キロ)とか完全(かんぜん)に奇形(きけい)だろ？

译文：152cm、37kg，完全就是畸形吧？

>理想(りそう)というよりそのバランスは創作(そうさく)だな。その辺(へん)で探(さが)すなら小学校(しょうがっこう)を当(あ)たることになる。

译文：这种标准与其说是理想，不如说是生编硬造。按这种标准去找，那终点就是小学。

这就是男子高中生的日常作死。虽然一段时间风行过骨感美女，可“骨感”跟“骨架”毕竟还是有那么一个字的区别的。152cm、37kg，完全就是尚未发育的五、六



年级小学生的标准嘛。大家千万记得，以后遇到提出这种标准的男生，千万让自己读小学的弟弟妹妹理他远一点。另外当这个话题引发讨论后，不少男性网友也晒出了自己的理想标准：体重大致要求都在50kg左右，而身高方面参差不齐，基本要看男女双方的身高比例，大约是女方比男方矮10～15cm的标准。不过理“想”毕竟只是脑中的画面，遇到现实中的真爱，谁还管啥身高体重呢？

日本的塑料伞情节

文 山山

今年重庆的夏天来得实在是比较晚。记得我去年5月铺上凉席，6月用上了空调，而今年都到7月了风扇还没开上几次。在日本的学生和朋友们都开始各种发微博或者朋友圈喊热，某条喊热的朋友圈下面出现一条神回复：欢迎来新晋避暑胜地重庆度夏。

其实和中国较热的地区相比，日本的天气不算热。而且在初夏，日本的大部分地区是处于雨季，气温不高。而这段时间被日本人叫做梅雨季节，因为这段时节正好与梅子成熟季节相吻合。雨季是由北方寒冷气团和南方温暖气团相碰撞而造成的，从而导致日本群岛为期几个星期相对稳定的恶劣天气。在日本大多数地方，雨季从6月开始持续到7月中旬，只有日本北海道的最北部的少数海岛不受雨季的影响。在雨季并不是每天都下雨。实际上，在东京6月份的降雨记录中，平均只有12个雨天，而晴朗天气则占120个小时。至于降雨量，偶尔是密集的暴雨，偶尔则是小雨。当然即使是毛毛小雨，对于出门游玩也会有一定的影响。例如许多原本人满为患的旅游景点，到了6月就会变得相当的冷清。



随着梅雨季节的到来，日本街头就会涌现出的一大批“塑料伞军”，形成了一道独特的风景。据了解，每年日本进口伞达到1亿把，其中透明塑料伞就达到了6～8千万把。缘何民众会为何如此偏爱塑料伞呢？根据调查显示原因如下：第一，便宜。最近日本处于梅雨季节，忘了带伞的时候就会顺手买一把便宜的伞。而且丢了的话也不会心疼，再买一把就可以了。第二，安全。这种塑料伞多为透明色或白色，可以和各种衣服搭配，所以深受女性喜爱。而且可以看到前面的道路，令人放心。第三，符合日本人的从众心理。日本人向来不愿意特立独行，这种毫无特色的伞能够给他们一种安全感。

而另据统计，日本每年有30万把以上的透明塑料伞被忘在火车站或公车里，而认领者不到1%。这些无人认领的伞一般被放在东京涉谷等繁华地区的一些咖啡店里，免费借给忘记带伞的人使用。

想了解日本人和日本文化，梅雨季的塑料伞至少能告诉你这些：日本人低调，不张扬；他们不会特例独行，更愿意的是成为人海中的普通一员；他们也有粗心大意的时候，但是他们不会浪费生活中的任何一点资源。

文学角

人(ひと)は城(しろ)、人(ひと)は石垣(いしがき)、人(ひと)は堀(ほり)。情(なさ)けは味方(みかた)、仇(あだ)は敵(てき)なり。

译文：人为城、人为墙、人为渠。仁慈带来同伴，而仇恨带来敌人。

——武田信玄



在222辑栏目中，我们谈了鸟龙种怪物中的“跳跳家族”。除此之外，其他的鸟龙种怪物也在整个“《怪物猎人》系列”中的扮演着重要的角色，那么本辑的”猎人集会所“就让我们继续来一探鸟龙种怪物的究竟吧。

小谈《怪物猎人》生态 鸟龙种篇（二）

文 Koflover

丸鸟

学名：ガーグァ
登场作品：《MHP3》、《MH3G》、《MH4》

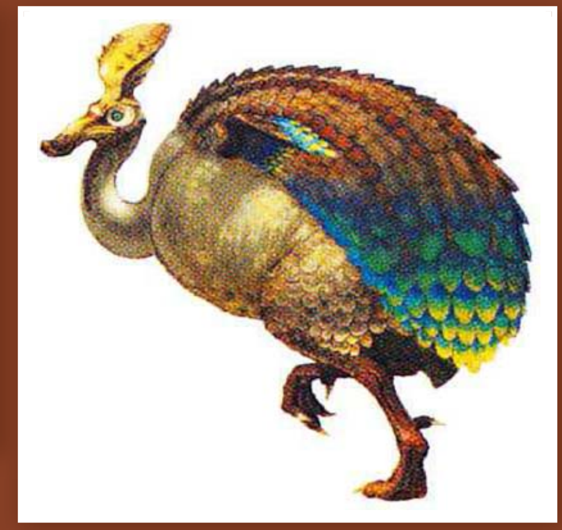
丸鸟虽然在《MHP3》中才初次登场，在各类怪物中属于绝对的“后辈”，但它凭借呆萌的外表和神态，很快就俘获了众位猎人玩家（尤其是女性玩家）的心，迅速成为“《怪物猎人》系列（后文简称“《MH》系列”）”的吉祥物之一。这么一只憨态可掬、人畜无害而且勤恳实干的丸鸟，有几个人愿意去伤害它？即便猎人们是为了采集“丸鸟的蛋”而去惊吓它，怕是心里也会有那么一点负罪感吧？

丸鸟的原型就是曾在非洲毛里求斯生存，但如今已经从地球上灭绝的渡渡鸟（Raphus cucullatus）。虽然它们在外形上有一定出入，但在生态方面却有很多相同点可循。

首先，丸鸟和渡渡鸟一样都胖得出奇，渡渡鸟的胖是因为毛里求斯的气候干湿交替，渡渡鸟必须在食物丰富的潮湿季节储存大量脂肪，才能克服干燥季节时的食物短缺。另外，丸鸟和渡渡鸟一样都几乎没有任何抵御天敌的能力，它们有鸟喙但不尖锐，有翅膀却不能飞，可以说连逃之夭夭的本事都没有。

我们知道在游戏中丸鸟的天敌是雷狼龙，当玩家初次讨伐雷狼龙时便会见到它捕食丸鸟的场景。但丸鸟喜欢以雷光虫为食，而雷光虫又是雷狼龙的能量供给来源，如同雷狼龙的“衣食父





▲渡渡鸟。
►肥美的丸鸟也是生肉的一大来源。

母”，所以丸鸟从某种意义上来说也算是雷狼龙的“天敌”。毕竟丸鸟如果大量繁殖起来，把雷光虫吃光光的话，那雷狼龙的生存恐怕也会面临严重的威胁。



▲在游戏中玩家可以像这样简单粗暴地获取丸鸟蛋。



▲丸鸟拉的车也是《MH》世界中一种主要的交通工具。

大怪鸟、青怪鸟

学名：イャンクック、イャンクック亚种
登场作品：《MH》、《MHG》、《MHP》、《MH2》、《MHP2》、《MHF》、《MHP2G》、《MH4》

大怪鸟作为游戏中略强于“跳跳”系列的初级BOSS，很好的胜任了“殿堂看门人”这一角色。对于一个新接触“《MH》系列”的玩家来说，如果能熟练掌握狩猎大怪鸟的技巧，那说明自己已经开始“登堂入室”，从此成为一名合格的猎人。大怪鸟的攻击方式十分丰富，甩尾、突进（龙车）、吐火、风压这些大型飞龙BOSS应有的招式一个都不少，只是伤害低了点。玩家在与大怪鸟进行激战的过程中，应该能逐渐摸索到立回、走位、防反这些基本的战斗技巧，而且也绝对会戒掉“贪刀”这个坏习惯。大怪鸟作为一个尽职尽责的好陪练，因此被不少猎人尊称为“老师”。

大怪鸟的名称也很有意思。“怪鸟”这两个字既可以理解为“奇怪的鸟”，也可以理解为“身为怪物的鸟”，究竟这两个字有何含义，恐怕只有设计者自己才知道。“イャンクック”是它在游戏中的学名，这个词是由イヤ–（英语中的ear）和クック（英语中cock的音变）合成而来，字面意思是“耳朵公鸡”。大怪鸟的那对招风耳确实是它的最大特征，因为它的耳朵对声音很敏感，所以玩家可以用音爆弹或高周波等攻击方式来使大怪鸟出现大硬直；而大怪鸟和公鸡的相似点相信大家都清楚，就是那招像是公鸡啄虫一般的连续啄击，相信没有哪位猎人会愿意被这种招式羞辱吧？

某些大怪鸟如果能在弱肉强食的环境中生存下来，步入“中年”后就会变成青怪鸟，但这种变化并不是字面意思上的“变身”，可以理解为厚积薄发后的一种蜕变。可能是源于岁月的洗礼，青怪鸟逐渐褪去了大怪鸟那身鲜红的外衣，但这身看起来有点脏兮兮的青色外套，反倒在森林和沼泽地形中是很好的保护色。青怪鸟的实力也远比大怪鸟出色的多，毕竟它也算是大怪鸟中的“老将”嘛！



▲被玩家们尊称为“羊库库老师”的大怪鸟。



◀跑着跑着会跌倒的窘态也让“羊库库”增添了不少萌属性。



▲大怪鸟的亚种——青怪鸟。

毒怪鸟、紫毒鸟

学名：ゲリョス、ゲリョス亚种
登场作品：《MH》、《MHG》、《MHP》、《MH2》、《MHP2》、《MHF》、《MH2G》、《MH4》

毒怪鸟虽然在外形轮廓上与大怪鸟有些相似，但两者应该没多少血缘关系可言。就实力强度而言，毒怪鸟给玩家带来的压力显然也要比大怪鸟要高得多。毒怪鸟的标志性特征就是头冠，它能放出极其耀眼的光芒，比猎人手中的闪光弹还要厉害得多。毒怪鸟之所以能使用这种奇特的招式，据官方解释说是因为它的头冠中有某种矿物质，如果用鸟喙的突起部分撞击头冠的话，就会摩擦该矿物质从而产生强光。

毒怪鸟同时也是《MH》中少有的会“假死”的怪物，如果猎人信以为真，跑到它身边打算剥取素材的话就会被它的“起身攻击”造成大量伤害。虽然讨伐任务的完成提示会帮助玩家分辨毒怪鸟到底是不是在装死，但有些讨伐任务的完成目标并不是猎杀毒怪鸟，这时候玩家如果不注意的话就很容易上当受骗了。

类似于大怪鸟蜕变成青怪鸟那样，毒怪鸟随着年龄的增长和体内毒素的沉积，它周身的皮肤会从蓝黑色逐渐变成艳丽的紫色，此时人们把它称作紫毒鸟，游戏中偶尔也会出现“紫怪鸟”的叫法。紫毒鸟除了更强的攻防能力和毒性以外，它头冠中发光矿物质的纯度也更高，能放出更加夺目的光芒。对于习惯生活在沼泽和洞窟的紫毒鸟来说，虽然这一身艳丽的紫色不利于隐藏自己的身形，但就凭它这一身剧毒，应该不会有什么大型怪物想去找它的麻烦，而它想要靠毒液或毒瓦斯来捕食小动物更是易如反掌。

▼趁着攻击的间隙，毒怪鸟还会从猎人身上盗取物品。









▲紫毒鸟。

黑狼鸟

学名：イャンガルルガ
登场作品：《MHP》、《MH2》、《MHP》2、《MHF》、《MHP2G》、《MH4》

黑狼鸟是《MH》中人气颇高的一个BOSS级怪物，它不但攻击力和攻击频率远胜大怪鸟，还追加了剧毒攻击、咆哮、花式吐火球这些强力招式，而且它完全不怕音爆弹和高周波，在发怒时还能自动回避陷阱，其实力远非大怪鸟和毒怪鸟所能比拟。黑狼鸟的学名イャンガルルガ是イャンクック（大怪鸟）和ガルダ（迦楼罗）的合成词，迦楼罗被俗称为大鹏金翅鸟，是印度神话中主神毗湿奴的坐骑，在“天龙八部”中排行第六。

黑狼鸟的外形其实与大怪鸟没有多少相似之处，反倒有几分雌火龙的影子：它的翅膀尖端和尾巴末端都有着雌火龙的标志性棘刺，口中会吐出与雌火龙完全相同的火焰弹，咆哮时的威势与雌火龙别无二致，且雌火龙最著名的那招“火龙脚刀”也被黑狼鸟学了去。正因为黑狼鸟和雌火龙有太多相似点，所以有些玩家在猜测到底黑狼鸟到底是不是大怪鸟和雌火龙“跨族通婚”后生下的品种。

实力超群的黑狼鸟在“《MH》系列”中基本都是担任“隐藏BOSS”的角色，这在整体实力弱小的鸟龙种怪物中是难得的殊荣。黑狼鸟的特异个体更是极其难缠，而且这些特异个体也算是黑狼鸟的的一种特色，比如在《MHP2》中登场的片耳独眼黑狼鸟，《MH4》中的狂龙化黑狼鸟等等，都是不少猎人的噩梦。







◄▲在艺术表现中，迦楼罗通常以半人半鸟或全鸟的形象出现。





▲►天性好斗的黑狼鸟。

未完待续

第九美术馆

栏目主持：库玛

THE 9TH GALLERY

正统之魅——Falcom印象（上）

随着《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》发售的日益临近，这个陪伴玩家多年的经典系列又将迎来更多波澜壮阔的剧情起伏。而制作该系列的Falcom公司虽然规模不大，但在知名度上绝对不输给其他的大型游戏制作公司。Falcom早年在GB、FC和PC等平台上推出过多款佳作，可以说是陪伴一代玩家成长的老牌制作公司。本辑的“第九美术馆”将和大家一起简单回顾Falcom的发展历程，并认识一位曾给我们带来无数经典回忆的前Falcom御用画师——岩崎美奈子。那么接下来就让我们走进本辑的“第九美术馆”吧。

Falcom的历程

Falcom由加藤正幸在1981年创立。公司的名字有一半来源于“《星球大战》系列”中的宇宙飞船——千年隼号（Millennium Falcon），另一半则取自于电脑的英文“Computer”。创立之初，Falcom只是美国苹果电脑公司的一家日本代理店。由于当时正值日本PC游戏的黎明时期，因此Falcom从创立的第二年开始就将所有的精力都投入到了PC游戏软件的开发中。

公司制作的首款游戏名叫《银河战争》，游戏围绕银河系中两个超级大国之间的战争展开。游戏全程为指令输入操作，但由于有着时间的限制，因此需要玩家快速地进行判断。在80年代前期，Falcom制作的游戏类别十分广泛。除了像《银河战争》这样的战略模拟类游戏外，还有桌面游戏《超级麻将》、动作游戏《小鸟大陆》、文字游戏



↑Falcom的创始人加藤正幸。



↑Falcom的Logo。

《恐怖之屋》以及西洋占星术软件、成人游戏等。在1983年，公司推出了名为《全景之岛》的角色扮演游戏，这个游戏现在看来十分粗糙，但在当时其实有着不少原创的亮点，比如在游戏中角色的体力减少后可以用食物来进行回复、主人公与NPC对话时会突然遭受来自于NPC的攻击、游戏中的一些小怪还必须使用专门的道具才能打倒等，这些在当时十分新颖的元素为之后Falcom的角色扮演游戏奠定了坚实的基础。



↑千年隼号除了在“《星球大战》系列”中有着举足轻重的地位外，也为其他科幻影视作品的飞船设计提供了灵感。



↑1982年推出的《银河战争》，从公司名字到推出的首款游戏都足见创始人的《星球大战》情结。

1984年，Falcom推出的“《迷城国度》系列”的首作被视为日本动作角色扮演游戏的鼻祖，销量高达40万套的续作更是迄今都保持着日本国内PC游戏软件最高销量的记录。1987年，公司旗下经典的“《伊苏》系列”的首作开始发售。在1988年推出该系列的第二作时，公司成立了名为“Falcom Label”的游戏音乐制作部门，1989年更是成立了“Falcom Sound Team jdk”团队专门为旗下的游戏创作主题曲和BGM配乐。这使得Falcom的游戏音乐在业界独树一帜，并备受玩家推崇，期间发行的游戏音乐专辑也在当时取得了不俗的成绩。

进入90年代，Falcom发行了史诗巨作“《英雄传说》系列”的首作——《英雄传说Ⅰ 屠龙剑》（注1），其后的“卡卡布三部曲”则将“《英雄传说》系列彻底独立出来，与系列前两作的波澜不惊不同，集曲折的剧情、经典的系统、精致的画面和优美的音乐等优势为一体的“卡卡布三部曲”一经推出就获得了巨大的成功，并将Falcom推向了知名游戏厂商的位置，《英雄传说》也顺理成章地成为了Falcom旗下当仁不让的招牌系列。



↑《全景之岛》。

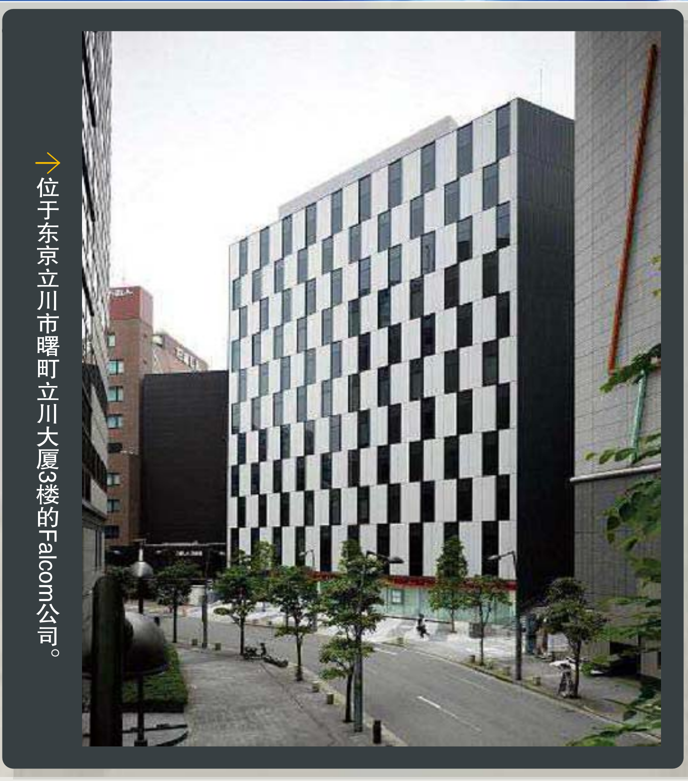
90年代后半，迫于转型和老员工跳槽的影响，Falcom的新作开发速度迅速



→和大受好评的《双星物语》不同，《双星物语2》在口碑和销量上都让Falcom遭受了巨大的挫折。



→Falcom公司现任社长近藤洋季。



→位于东京立川市曙町立川大厦3楼的Falcom公司。

放缓，甚至到了在一段时间内仅能靠发售重制游戏维持业绩的程度。进入2000年，游戏制作部门被从Falcom独立了出来，成立了现今的“日本Falcom株式会社”。2002年受《VM JAPAN》和《恐龙转生》这两部作品的失利影响，Falcom陷入了经营困难的窘境，之后《伊苏VI 纳比斯汀的方舟》和“《英雄传说 空之轨迹》系列”的大卖则让Falcom逐渐走出了泥潭。2006年，以制作PSP游戏《咕噜小天使》为契机，Falcom再度进入了掌机及家用游戏机制作的领域。2010年后，Falcom逐渐从PC游戏制作领域隐退，并将所有的精力都集中在了家用游戏机软件的开发上。但在“《伊苏》系列”和“《英雄传说》系列”之外，并无其他有力新作的现状多少将Falcom置于了一个尴尬的境地。特别是“《英雄传说》系列”的世界观铺展得越来越大，让不少玩家都对该系列产生了其今后是否会“烂尾”的担忧。但对于这个成立30多年一直维持着小规模形态，老老实实甚至有点不知变通地用游戏陪伴玩家成长的公司，恐怕玩家所能给予的只能是足够的信赖和默默的祝福了吧。

注1：《英雄传说Ⅰ 屠龙剑》既是“《英雄传说》系列”的首部作品，也是“《屠龙剑》系列”的第六作。



→以剧情取胜的『《英雄传说》系列』直到现在也是备受玩家推崇的经典角色扮演类游戏。

Falcom的前御用画师——岩崎美奈子



↑岩崎美奈子官网『Great Escape』上的封面作品。

岩崎美奈子

生日：3月10日　**籍贯：**新潟　**职业：**自由插画师

代表作品：画集《岩崎美奈子 ART WORKS》、画集《苍光 岩崎美奈子 转生学园幻苍录/月光录 ART WORKS》、漫画《玻璃月蜉蝣缘物语》、漫画《解放者》、《英雄传说III 白发魔女》人设、《英雄传说IV 朱红之泪》人设等。







↑岩崎美奈子的初期作品对“《伊苏》系列”画师——都築和彦的模仿痕迹比较重。

岩崎美奈子开始画画的契机始于哥哥给她推荐了《伊苏I》和《伊苏II》的游戏。年幼的她被游戏手册中漂亮的插画所震撼，并开始模仿“《伊苏》系列”的风格练习绘画。在1989年到1993年期间，岩崎美奈子以“**ミ－ちゃん**（ME-CHAN）”的笔名多次向《POPCOM》、《**テクノポリス**》这样的PC游戏杂志投稿插画作品。岩崎美奈子的早期作品也主要以《伊苏》的同人作品为主，由于她的作品将《伊苏》的游戏角色以一种更生活化、更活泼的形式展现了出来，因此在系列粉丝中赢得了不小的人气。

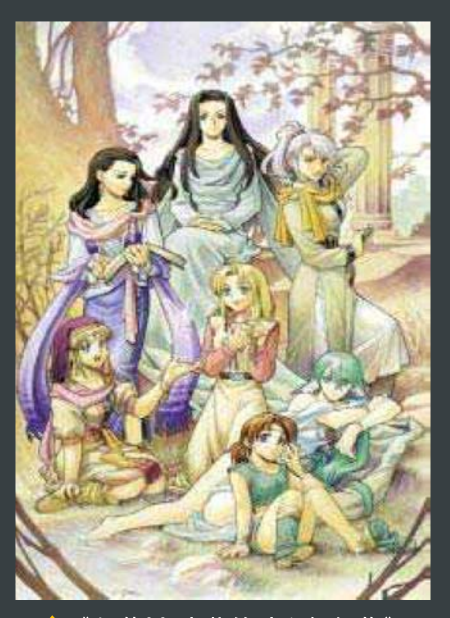
在持续了一段时间的同人创作之后，岩崎美奈子开始向着原创的方向迈进。但在《**テクノポリス**》的插画评论栏目中发表自己的原创作品之时，她受到了“过于技巧堆砌、没有用一个画师的直觉进行作画、缺乏个性”等诸如此类的严厉评价，这对当时的岩崎美奈子来说是一个不小的打击。但也正是在这个事件的刺激之下，她在此后的作品创作中都十分注重对画风的个性探索。



↑岩崎美奈子发表的首张原创作品，在兼顾原创和同人创作同时，她也开始了个人画风上的重大转变。



↑《英雄传说Ⅲ 白发魔女》的概念图。



↑《伊苏Ⅴ 失落的砂之都凯芬》的女主角们。




↑ 从对相同角色绘制我们可以看出岩崎美奈子在画风上的明显转变。

一直沉浸在对绘画的狂热喜爱中的岩崎美奈子，于1993年成为了Falcom的一员。1994年，才短短入社一年的她就被委以为《英雄传说 Ⅲ 白发魔女》绘制概念图的重任。次年，岩崎美奈子为《伊苏Ⅴ 失落的砂之都凯芬》绘制了人设，作为创作者能为自己喜欢的作品进一份心力，这让她深切地感受到了一种梦想成真的喜悦。为了追求创作上的更大自由，岩崎美奈子于1998年离开了Falcom，但此后她也多次受邀，继续为Falcom旗下“《英雄传说》系列”和“《伊苏》系列”等作品绘制人设、立绘以及宣传画。

90年代后半，岩崎美奈子受到了Atlus旗下作品“《女神转生》系列”插画风格的极大影响，她开始在自己的作品中融入更为现代的风格，人物的五官和形体也脱离了原本日本少女漫画的典型风格，而变得更接近真实人体比例。在彩稿处理上，她从原本鲜艳分明的着色方法逐渐趋于更为柔和的表现形式，并明显减少了之前对繁复的衣服褶皱和饰品细节的精致刻画，转而更注重体现作品的大气之感。

对一直关注岩崎美奈子的粉丝来说，不少人都更为怀念其之前蕴含着更多经典意味的绘画风格。平心而论，虽然近20年来岩崎美奈子一直在追求更为个人的创作风格，但实际上她的作品在现今人才辈出的插画界中，并不具备大师级别的那种出彩个性。不过随着时间的沉淀和其对画风转型那孜孜不倦的追求，还在创作之路上奋斗的她想必终会有真正自成一派的那天。



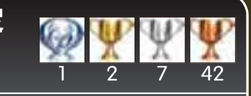
↑ 从岩崎美奈子的画作中我们甚至可以看出时代审美的变迁。

【未完待续】



本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心



◆Compile Heart◆S・RPG◆2014年5月29日◆日版
◆白金难度：6/10◆白金所需时间：45～50小时
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无



白金综述

作为一款十分逗趣的S・RPG，本作随着流程的进行就可以获得大部分奖杯。一周目通关大致需要30小时左右，顺着主线任务一路打下去即可，不过通关后的奖杯补完上却设计得并不友善。通关后的可玩点是收集素材进行武器的锻造和光盘的制作，来让每个角色更加强大，但是奖杯和这些无关，完全都是纯粹的“刷刷刷”——从刷经验到刷钱，最后更是无脑地刷好感度。刷这些要素基本要占用掉15～20个小时，刷完后才能够获得几个最麻烦的奖杯并拿到白金。

奖杯列表



奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	超女神信仰 ノワ―ル 激神ブラックハ―トマスタ―	获得其他所有奖杯
铜杯	进击开始！	开始游戏
铜杯	アイテムビルダ―	合成出一次道具
银杯	アイテムプロフェッサ―	合成成功50次道具
银杯	金は天下の回り物	累计获得9999999金币
铜杯	ゲ―ムクリエイタ―	制作一张光盘
银杯	ミリオンタイトル	制作出神作光盘
铜杯	ご自宅にお届け	购买一次家具
银杯	豪华绚烂	将女神房间升到顶级并购买所有家具
铜杯	はじめてのおねがい	完成一次愿望
银杯	みんなの女神様	完成所有的愿望
铜杯	女神复活！	第一场战斗胜利
银杯	百战炼磨	进行100场战斗
铜杯	一击必杀	一击伤害达到9999
铜杯	そして限界へ	任意角色达到99级
金杯	レベルコンダクタ―	所有角色达到99级
铜杯	初めてのサブミッション	完成一次支线任务
铜杯	初めての再战シミュレ―ション	完成一次再战任务
铜杯	モテモテ：ノワ―ル	ノワ―ル与其他人的好感度达到最大
铜杯	モテモテ：ネプテュ―ヌ	ネプテュ―ヌ与其他人的好感度达到最大
铜杯	モテモテ：ブラン	ブラン与其他人的好感度达到最大
铜杯	モテモテ：ベ―ル	ベ―ル与其他人的好感度达到最大
铜杯	モテモテ：リ―ファイ	リ―ファイ与其他人的好感度达到最大
铜杯	モテモテ：リッド	リッド与其他人的好感度达到最大
铜杯	モテモテ：レストア	レストア与其他人的好感度达到最大
铜杯	モテモテ：エステル	エステル与其他人的好感度达到最大

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
铜杯	モテモテ：アイン・アル	アイン・アル与其他人的好感度达到最大
铜杯	モテモテ：プ―ナ	プ―ナ与其他人的好感度达到最大。
铜杯	モテモテ：モル―	モル―与其他人的好感度达到最大。
铜杯	モテモテ：增岛爱	增岛爱与其他人的好感度达到最大。
铜杯	モテモテ：リュ―カ	リュ―カ与其他人的好感度达到最大。
铜杯	モテモテ：ブロッサ・爱染	ブロッサ・爱染与其他人的好感度达到最大。
铜杯	モテモテ：ツネミ	ツネミ与其他人的好感度达到最大
铜杯	モテモテ：ウイン	ウイン与其他人的好感度达到最大
铜杯	モテモテ：レディ・ワック	レディ・ワック与其他人的好感度达到最大
铜杯	モテモテ：ジェネリア・G	ジェネリア・G与其他人的好感度达到最大
铜杯	モテモテ：サオリ	サオリ与其他人的好感度达到最大
铜杯	モテモテ：ビオ	ビオ与其他人的好感度达到最大
铜杯	モテモテ：サンゴ	サンゴ与其他人的好感度达到最大
铜杯	モテモテ：リトル・レイン	リトル・レイン与其他人的好感度达到最大
铜杯	序章クリア	完成序章
铜杯	第1章クリア	完成第一章
铜杯	第2章クリア	完成第二章
铜杯	第3章クリア	完成第三章
铜杯	第4章クリア	完成第四章
铜杯	第5章クリア	完成第五章
铜杯	第6章クリア	完成第六章
铜杯	第7章クリア	完成第七章
铜杯	第8章クリア	完成第八章
铜杯	第9章クリア	完成第九章
银杯	グッドエンド	游戏通关
金杯	トウル―エンド	ノワ―ル与其他人的好感全部达到最大并通关

奖杯打法介绍



ミリオンタイトル



银杯

神作光盘需要在制造光盘时利用特殊的芯片组合来达成，在上辑的攻略中已经列出了详细的组合列表。比较简单的组合是：黄色Lv1 RPG——在关卡“女神たちを歼灭せよ！”中海王星掉落；蓝色Lv2 ファンタジ-——关卡“ブロッサを倒せ！”的过关奖励；红色Lv1 王道——在关卡“毒-モンスタ-退治！”的宝箱内可获得。而可以容纳这三个芯片的光盘在流程中也是能够得到的，比如关卡“水晶を破坏せよ！”的过关奖励“Sメディアカ-ド”，有了这些素材就能够制作出神作光盘了。



アイテムプロフェッサ-



银杯

其实想要完成游戏中的合成列表的话，合成道具种类是远远不止50个的。而这个奖杯也并非要求玩家去列表里逐一合出来，同一个道具合成多次也是会计数的。比如刷低级关卡获得“赤い花びら”后，制作“赤の色素”就是不错的选择。



ご自宅にお届け



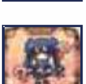
铜杯



豪华绚烂



银杯



はじめてのおねがい



铜杯



みんなの女神様



银杯



这四个奖杯都是在主菜单的“教会”内获得。按下△键后就能进行家具的购买和房屋的升级。在商店里购买道具会获得用于购买家具的点数，每次购买家具后需要完成一次关卡回来才能再次购买。全部购买后就能将房屋提升到最大并解锁“豪华绚烂”。

除了购买家具外，在教会还能够完成住民的愿望。愿望随着流程不断增加，选择后会出现三个选项，其中有一项是正确答案。注意只有选对了所有的正确答案才能够获得奖杯，如果之前不小心选错了一个并存档了，就得下周目重新来过了……对应的正确答案如下表。

愿望	正确答案
ゲ-ムがうまい女神様?	とりあえず胜负してみる
料理が旨い女神様	手料理を作つてみよう
姫のわがまま	姫のわがままを闻いてやる
女神様に色気が欲しい	坚物のままでも构わない
ロック魂をみせてほしい	安定のスル-で
ロボに详しい女神様	ロボットアニメを荐める
女神様ならおおらかに	同じグラスで回し饮みとか?
野生の女神?	安定のスル-で
ハカセの悩み	适当につけてあげる
宿题手传つて!	断る
少年心をわかつてほしい!	冒险の旅に诱つてみる
ライバルになつてよミ☆	踊りの练习から始める
恋のアドバイスをお愿い!	素直に告白するとか?
犬を元气にする方法	まず病院に连れていくべき
もやしガ-ルからの质问	大根の叶つぱを荐める
はたらきたくないでござる	自分で动いてもらう
我が殿下	仕える必要はない
女神様なら仇を讨つて	约束すべきじゃない
においを教えてくれ	安定のスル-で
女神様はどっち！？	安定のスル-で
お扫除のお手传いを!	率先して扫除すべき
俺を止めてくれ…!	安定のスル-で
リア充を扑灭してくれ!	依赖主を注意すべき
有名なアレをどうする?	お宝を元にもどすべき
おひまさま作りたい!	黑发はあげなくていい
毒を试してきて!	この子供に注意すべき
ペットがほしいの!	できないものはできない
哀愁中年の愿い	直接握手しにいくとか
仆の话を信じて!	信じてあげる
けいやくしてほしい!	だが断る
ゴ-レム制作を手传つて!	とにかく断る
传说の店名をお愿いね	スナック「女神」
ウイルスの研究をさせてくれ	お断りする
息子にどう接すれば?	今はゲ-ムを续けさせる
后にしてやろう	远虑する
仆らが望む女神になつて!	だが断る
对决を判定してくれないか	安定のスル-で
チュ-しなきゃ荒らすぞ!	安定のスル-で
性根をたたき直してくれ!	アエル-と仲良くなる
映画を撮らせてくれ!	だが断る



レベルコンダクタ-



金杯



一击必杀





铜杯

全角色99级其实是三大“刷刷刷”系列奖杯中最简单的一个。通关后查看所有

任务会发现经验奖励最高的任务为S级讨伐任务“ドラゴン族讨伐”，过关后有500经验，所以就反复刷这个任务即可。关卡中的四条龙派装备了相克属性宝石的角色上去打，可以提高效率。另外装备带有“红色芯片Lv5 リセット前提”（在关卡“海贼退治！”的火属性宝箱内获得）的光盘的角色能获得被动能力“获得经验增加Lv5”，可提升效率。

待角色99级后再去选个最简单的E级任务，对史莱姆型敌人发个必杀技就能让伤害达到9999，拿到“一击必杀”的铜杯。



金は天下の回り物



刷完经验就可以进阶到刷钱了，奖杯要求的金钱数量还是比较恐怖的。不过好在是累计获得的金钱，而不是当前身上的携带量。效率最高的依旧是S级讨伐任务“ドラゴン族讨伐”。队长换成ツネミ，能够让获得的金钱增加。光盘方面选择带有“红色芯片Lv5 战争”的（任务“反击の巨人を歼灭せよ！”的冰宝箱内获得），角色也能够得到被动能力“获得金钱增加Lv5”。之后便不断地刷吧，期间也可以顺便刷好感度。觉得累计的金钱差不多时，可以存档后把所有东西都卖掉来换钱，解锁奖杯后再读档。



“モテモテ”系列奖杯





トゥルーエンド



要求刷好感度的“モテモテ系列”奖杯每名角色对应一个，可以在刷钱和刷经验时顺便刷。具体方法是干掉两条龙后将目标角色围起来，然后让目标角色不断放辅助技能，直到SP为0。刷完钱和经验后，可以选择一个过关快、出战角色多、不容易被打扰的关卡继续刷。笔者选的是“水晶を破坏せよ！”，可以出战7人，同时刷两个角色，SP用完后上去破坏水晶、击倒BOSS即可。由于游戏中的角色实在太多，全角色好感度互相满是个需要坚持的长期任务。而隐藏的真结局也是需要通关时诺瓦露和其他人的好感度都在70以上。



世界杯结束了，游戏玩家们的话题便又都集中到游戏上来，在这个大作爆发、游戏有得充分选择的年代，很多时候选择也是一大难题。《妖怪手表2》不出意外的首周热销，也让这个系列的表现更加令人刮目相看，粉丝库玛大大尤其得意，恭喜L5的同时，更为掌机平台再添大作高兴——让掌机平台的大作潮，来得更猛烈吧！反正本人的坑也已多到不计其数了。

学日语

小编们日语是怎么学出来的？可以推荐几条吗？如果想去日本背包的，需要具备哪些条件？

青岛 党政

白菜：一部分是大学日语专业出来的，一部分是补习班练出来的，还有一部分是靠看动画日剧加打游戏野出来的。背包是指去购物吗？普通地旅游的话，准备签证、护照、足够的资金和3级左右的日语水准就能衣食无忧了。

马修：学好日语也需要有心、有时间、有耐心——以上是多年接触ACG还没学会日语的本人的总结，而具体的请以毛老师的权威回答为准。

虫无兮：我只回答最后一个问题，只要有钱就可以了。

毁了

自从看了《共斗频道》第一集后，我的三观就毁了！鲁叔！你实在是太颠覆我的幻想了，看那辑《SP》上面的截图时，我还以为鲁叔应该是长稀饭那个样子才对，啊啊啊！还我英俊的鲁叔……

南宁 veto

阿鲁：怪我咯。

胧月：萌是有很多种方式的。

苍穹：鲁叔我就跟你说上节目要擦粉底、戴美瞳嘛！

库玛：这样的鲁叔还是很“英俊”啊！

虫无兮：这就是一个活生生的教训：一个人在视频里的样子，和他的照片可能完全不一样，因为这个世界上有PS装甲这种东西。恭喜这位读者得到了宝贵的经验（鼓掌）。

白菜：一人落单四人抓，这几刀补得凶残。

马修：这位看来是新读者，鲁叔已经上镜颠覆读者心目中形象太多次了。嗯，其实多颠覆几次，习惯了就好了。

只言片语 | “《轨迹》系列”的中文化做得真好。（沈阳 小西）

该话题由武汉 猫丸读者提供



掌门话题

小编们希望哪些游戏电影化呢？目前由游戏改拍的电影中，有比较满意的吗？

库玛 感觉游戏电影化后即使取得票房成功也不一定能回应游戏粉丝们的期待，所以能在游戏里亲自体验其本身的魅力就已经很满足了。目前电影化了的游戏中看过《古墓丽影》和《生化危机》，但都感觉一般。倒是一直想提起勇气看《寂静岭》来着，弥补一下当年窝在被子里都没敢玩完游戏的遗憾。

虫无兮 我自身是不喜欢看电影的，这个问题还真是棘手。如果“电影化”是指真人电影的话，我觉得还是都算了吧，跨越次元之壁并没有那么容易。脑中还记得的非真人游戏电影也就只剩下《再临之子》了，克劳德的新武器感觉还是挺帅的。

白菜 游戏电影化其实是个雷区，被伤害过太多次后反而不太希望喜欢的作品电影化了。而且已经电影化了的游戏十有八九都是变好莱坞风格，很难做出个人喜欢的日式风格，所以也基本不满意。

胧月 感性上我希望《FF》、《Persona》都被电影化，但拒绝缩水版和所谓的“FANS向”，因为FANS向很多时候的意思等于“其实做得一般你们就忍了吧”。日本显然不具备高度还原召唤兽和Persona的制作力，好莱坞……普及度不到《变形金刚》那个级别，很难拉到大投资商去做一部改编电影。目前改编电影没有满意的，不过《零》的新电影要出了，日本的恐怖片还是可以期待一下。

苍穹 个人希望游戏电影化的前提是CG电影，而不是各种真人版，二、三次元碰撞的结果大多数是雷……目前比较满意的是《生化危机》的两部CG电影《恶化》和《诅咒》，“分头”的工资果然高得吓人啊（笑）。

阿鲁 游戏电影化，个人比较想看到的是以特效为主的大制作片子，暗魂献祭是个不错的题材，炫酷的魔法、怪异的魔物，配上激烈的打斗，就观感来说绝对刺激。不过一定得采用3D动画的形式，真人来演怕是很难还原原作的精髓。

马修 《刺客信条》吧，无论哪作的背景应该都会不错。而已经电话化的游戏，最满意的还是两部《魔宫帝国》（《致命格斗》头两作改编），《波斯王子》也是上级推荐。

乌冬 虽然对游戏电影化不怎么感冒，但看了几个《街头霸王》的同人微电影后，还真有点想看看能有这种素质的《街头霸王》电影。比较满意的作品也是“街头霸王”，不过是当年香港电影《超级学校霸王》，世界观、剧情都和本家没太大关系就是（笑）。



注定

4月6日去了某漫展，在漫长的等待入场时拿出3DS准备刷几盘《MH》，突然从旁边走过来一个妹子，手里边拿着3DS和我聊了起来。原来她也是《MH》玩家，作为一个HR622的老司机，我义无返顾地带她过了HR6紧急任务黑铠，不过在临别时忘记要联系方式了……果然注定孤独一生啊……

上海 景思清



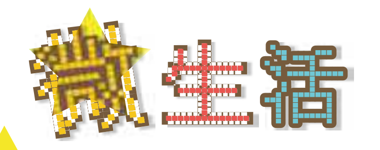
白菜：之前和鲁叔等人一起去吃饭的时候，看到隔壁桌一群玩家聚会，竟然在玩《JUMP大乱斗》。我犹豫许久还是没有上去联机……

苍穹：前几天坐地铁看到一个玩中文版《闪之轨迹》的妹子，嗯，然后就没有然后了……

库玛：如果这个妹子也是《掌机王SP》的读者就好了（月老脸）……

马修：相信缘分吧，同学，顺便帮月老脸的库玛问下：文中的妹子有看到我们这条“掌门人”吗？

只言片语 | 因为喜爱镜铃音所以喜爱“《初音未来 女歌手计划》系列”。（中山 大师）





苍穹×茶具

平日里爱好喝茶的胧月购入了一个唐草款茶杯和多种高级红茶，这让同为品茶爱好者的苍穹反省起了自己喝茶的格调。

苍穹： 胧月又买了个喝红茶的高档杯子……

阿鲁： 怕不怕？

苍穹： 我觉得我只能去弄个腌咸菜的酒缸才能镇得住场子了。

库玛： 但是总感觉不用宫廷杯子喝红茶的话很不带感呢！

阿鲁： 别人就爱把红茶倒咸菜缸子里喝，怎・么・地？

库玛： 画面太美我不敢看。

库玛×脸盲的胖纸

一日大家正在看乌冬拍的网络视频节目《共斗频道》，脸盲的库玛突然觉得里面有一个人看起来很陌生，于是就有了下面的对话……

库玛： 这是请的主持人？

苍穹： 这是隔壁部门的稀饭……

胧月： 好脸盲（大拇指）。

苍穹： 你脸盲症晚期没救了。

库玛： ……当我什么都没说过。

苍穹： 他瘦了倒是真的。

库玛： 可恶！（←每天嚷着减肥但继续和赘肉相亲相爱的人的愤怒）

苍穹： 别人出差累得都瘦了，让你不申请出差。

库玛： 让我肥死算了。（←梦想通过暴饮暴食和躺着不动来减肥的人的坚持）

苍穹： 所以你还是想安静地当一个胖纸。

库玛： 是的，不想有任何人的打扰。



白菜×买买买

编辑部里每次只要有人说什么东西还不错的话，就会出现一群丧心病狂的人鼓动别人买东西。其中就有擅长使用各种卖萌表情来煽风点火的毛老师，下面就让我们一起来感受一下他惯用的“买买买”大法。

阿鲁：《XXX》的卡牌又出新的了。

白菜：



苍穹：《XXX》系列的最新作发售日定了。

白菜：



胧月： 有一款皇家哥本哈根瓷的茶具非常不错。

白菜：



终于有一天，发现了此套路的库玛忍不住吐槽了起来。

库玛： 毛老师你存了那么多关于“买买买”的表情去煽动别人，你自己的钱包没问题嘛……

苍穹： 别人毛老师富可敌国的，别用你……不对，我们这种穷人的观点来衡量。

库玛： 我觉得你劝别人买的时候可能自己也会在不知不觉中被别人报复的……

白菜： 这个时候我就会用另一张图，这是套路。（→毛老师口中的另一张图）



事后觉得库玛的话还有点道理的毛老师打开了本月的购物清单，赫然发现自己不仅买了新的卡牌，订了几个新游戏，另外还有一套高档茶具也在快递的路上了……

Near 15次

最近用PSV的Near功能擦到一个人15次，可最后也没成为好友。

天津 赤色红焰+

马修： 我想说，这现象很正常……

乌冬： 能擦到那么多次，就说明那人的活动范围在你附近，说不定还有机会，别灰心。

阿鲁： 同学你确定不是你附近游戏店里的展示用PSV吗？

白菜： Near？那是什么东西？PSV还有这功能？

只言片语｜高三要开始了！拼了！（宁波 稀幻）

222辑调查之2014 E3最感兴趣的是？

这届E3没什么掌机新闻啊……

上海 东东

PS4和索尼能否出现让我震惊的消息。

宁波 稀幻

最感兴趣的是《闪之轨迹》1、2的官方中文版，最期待的是《战场的女武神》、《王国之心》、《口袋妖怪》和《最终幻想》。

广州 杨洪

买！买！买！

天津 左路狂飚

希望PSV上能多出好游戏，最好中文。虽然我是双机党，但不希望PSV销量那么差。

北京 秀丽

都很期待啊，希望能看到PS4的改良机。

上海 Mr.翔

《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》和《怪物猎人4 G》的消息，更希望能出日版中文啊……

南宁 李仕政

任天堂的大动作，还有等了N年的《求生之路3》。

苍南 Lucy

《MH4G》！

武汉 小枫

3DS版的《大战争》，快来吧！

上海 蓝月

电影院中

看电影时，正好前面坐了一位老奶奶带个小孙子。小家伙爆米花吃得到处都是，老奶奶则总是开着灯帮他照。第三次的时候，旁边终于有人忍不住开始抱怨了。我想说的是，孩子那么小，根本就看不懂，就别带到电影院来添乱了。

苏州 潘辛烨

库玛：其实是老奶奶自己想看啦，但是又不得不照顾小孙子，就一起带来电影院了。

阿鲁：我跟你讲，小孩子就像早上八九点钟的太阳——烦得要死，没大吵大闹已经很给你面子了。

白菜：老人家溺爱小辈是正常情况，不过确实要注意一下周围。话说上次去看电影，隔壁有人一直在很自豪地不停剧透，那才叫一个混账。

马修：老太太带小孩偶尔照一下、小孩还没哭没闹，这真算不错了。本人有次看电影，前面的妹子拿着手机也不知道是在玩微信玩微博还是在短信聊天，屏幕一直亮着，那才崩溃……

世界杯期间

世界杯期间，身边一下子冒出了好多伪球迷，都是平时不看球的，手机、QQ一下子热闹了许多，都在问我谁能赢、看好谁……

马鞍山 小海

苍穹：每逢大赛都会有这样的情况，包括之前广州恒大闯入亚冠决赛时也是。以前我对于那些连规则都不懂只想凑热闹的伪球迷颇为反感，现在反倒看淡了，反正大家都是在享受足球带来的乐趣，这就够了。

胧月：据我观察各个QQ群，越是老球迷输得越惨。你们怎么就不信博彩公司的幕后力量呢？

虫无兮：花了10年还没搞清楚到底什么是越位、而且每当这种时候喜欢的电视节目总是被取消，幸好眼下世界杯也过去了……

白菜：决赛之夜我也破天荒起来看完了球赛。好歹对得起当年《胜利十一人》一直用德国队。

马修：伪球迷表示，在世界杯时候凑热闹其实完全是参加一场全民狂欢。当然，因为刷评论，世界杯期间微博上掉粉掉得也比较严重。

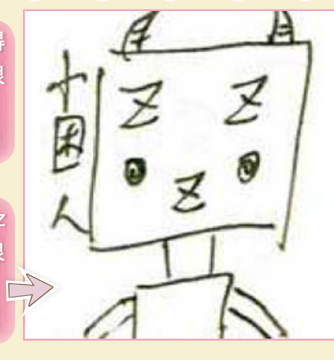
只言片语｜期待《俺尸2》的中文PSV版，强大的育成与设定啊。（武汉 舒帅）







马修：我游戏玩得少，但这个人看着眼熟。（上海 Mr翔）



马修：虽然三个z符号，但看着还是很精神啊。（石家庄 刘梁）



马修：各位《JOJO》FANS，你们理解黄金精神的本质吗？（上海 景思清）



马修：说实话，我还真没注意时令节日与气候温度的关系呢。（汕头 Melmen）



马修：这可爱的老鼠有点美国经典动画的风格哦。（河池 蔡艳妮）



拿到新掌机时，会不会觉得版本、软件、联网设定什么的特别难懂？

广州 POLO

马修：每次看说明都一头雾水，但硬着头皮去操作，也就不觉得难了。

时隔多年，又续上《掌机王 SP》了。感觉老编里的马修感觉变化好大呢，以前总邂逅妹子勾搭妹子，现在怎么这么老实了？

长沙 阿雅

马修：先欢迎这位妹子回归。然后说下本人为啥老实了，因为现在已婚……

动漫店的老板是我在《掌机王 SP》外的又一种获得游戏情报的方法，报道方式给人一种很霸道的震撼感。

台州 白石黑玉

马修：脑补下用日本游戏预告片的热血解说方式来说游戏新闻，的确很霸道很震撼。

《掌机王 SP》的掉页情况少了很多，加油啊，永远挺你们！

宁波 Nameless

马修：多谢肯定啊，其实掉页的事小编们也一直在为此闹心并极力去解决呢。

看到“万花筒”提到的圆阵计划，我就想：老任会不会出一款类似《热血足球》的口袋妖怪足球游戏呢？

南宁 Veto. 明宇

马修：如果在世界杯之前或者日本队这届成绩不错，还真有希望，现在来说……难啊。

好想学日语直接玩日文版，就不用等汉化版了。

台州 张成恺

马修：有这想法就赶紧行动吧，否则很快时间久过去的。

高考后想报的几所大学中有兰州大学，说不定会来编辑部玩呢。

武汉 小枫

马修：我想说的是，做书的这些编辑们所在的二编室在深圳……

失业了，心情不好，唉，极度郁闷，就和小编来述述苦吧。

永康 星之卡比

马修：看下你年龄，比起那些长年做管理工作导致技术生疏又拖家带口的身处中年危机的失业人，你这情况简直是进退自由。趁着年轻赶紧去重新找工作吧。

希望《宝石》的重制能采用《X·Y》的视角，还希望有新的 MEGA 进化——似乎不科学？

上海 蛤蟆闲人

马修：于是，新作的各种一一被蛤蟆同学猜中了。

希望可以看到《战场的女武神》、《蜡笔小新》、《深爱》、《寄生前夜》和《洛克人》的专题企划内容。

广州 洪洪

马修：看了下名单，除了《蜡笔小新》，其他的系列专题我们还真做过，有对以上系列熟悉的读者朋友们欢迎投稿哦，如果熟悉系列又有心投稿却不知如何下笔的，也可以联系小编，我们来共同完成！

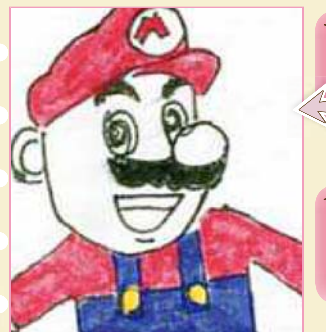
稿费样书在召唤

以下作者因为未能联系上，使得稿费、样书一直未发，现在属于你的稿费还在召唤着各位，看待消息了请向pgking@263.net提供你的卡号、开户银行详细名称（XX银行XX分行）、开户人姓名、样书地址、邮编、收件人姓名及联系电话，更早的未收到稿费的作者请直接发邮件联系我们。

笔名	刊登辑数	栏目	标题	需提供内容
信息统合思念	222	自由谈	献给我们挚爱的《动物之森》	卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R	卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话

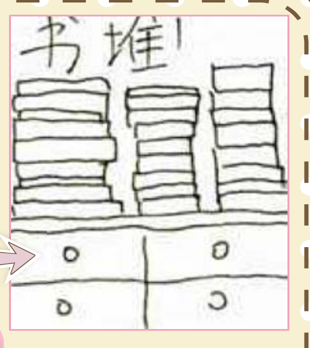
只言片语 | 《X·Y》快出资料篇啊……（长春 皮卡lsy）





马修：其实很多人戴帽子都是因为刚剪了光头的缘故。
（北京 黑猫）

马修：怎么说来着？书山有路勤为径，拿来鼓励新一年的高考生。
（苏州 老总）



马修：看下这位同学的名字，我确认这的确是自画像。
（长春 刘思洋）

马修：嗯？林同学看来被刷票党坑了？
（汕头 林少忠）

马修：想想自己高考复习时，这感觉太形象了！
（苍南 银武）

马修：乍一看像某种商标，仔细看原来是GB以来的主流掌机史。
（青岛 阳光Sunshine）



买买买！

我原本很不喜欢《暗魂献祭》里的那些怪物，以及略血腥的画面，但前一阵子玩了PSV会员免费送的游戏后，竟奇迹般地爱上了这款作品。网战、刷供物、各种魔法都很棒，暑假必入《暗魂献祭Delta》！

北京 —

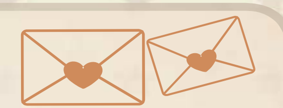
苍穹：这就是所谓的“一旦接受了那种设定的话……”

库玛：为了那些设计很赞的怪物而专门借了游戏的我一定是个重口味的另类（远目）。

马修：所以说玩过才最有资格说好不好玩嘛，该作怪物的设定虽然很重口味，但一到游戏中交起手来更多的精力还是放在战斗本身上。

阿鲁：看完这位读者的话之后，给我的感觉就是——免费游戏立功了。

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有如下书刊可供邮购：
《掌机王SP》：第96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。216、219辑，定价：14元 。217、218、222～224辑，定价：19.8元；
《口袋玩家》： 28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、75～78辑，定价：18元。《口袋妖怪2014完全大图鉴》，定价：68元。
《3DS专辑》VOL.6、VOL.8，定价35.00元。《PSV专辑》VOL.8～10，定价：35元。《PSP专辑》VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14，定价：32元。《NDS专辑》VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》，定价：28.00元。《PSV宝典》，定价：28元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。
电话：0931-4867606，
Email：pgking@263.net

只言片语｜希望PSV上能出更多的中文游戏。（背景 黑猫）



最近用3DS LL玩《太鼓之达人》，尝试了一下触屏操作，意外地发现手感还不错，说不定还真可以在掌机上练练街机的操作……于是一边想着一边换回了按键操作模式继续玩……有些习惯果然不是一时半会儿就能改过来的。

目前在PSV上已经有哪些游戏推出了官方中文版呢？

武汉 猫丸

目前PSV上的中文游戏大概在30款左右，具体的就不一一列举了。比较推荐的旧作有《Persona 4 黄金版》、《龙之王冠》、《撕纸大冒险》、《暗魂献祭》、《枪弹辩驳》及《超级枪弹辩驳》、《最终幻想X》、《最终幻想X-2》及《真·高达无双》等等，最近则有《刀剑神域 虚空断章》、《英雄传说 闪之轨迹》、《自由战争》和《海贼王 无限世界 红》等等。

《名侦探柯南 幻影狂诗曲》里有一段走地下通路的部分，要怎么走才是正确的？已经卡了好久了……

成都 杨晓学

左、右、直走三个方向各走一次，每个方向后的岔路对应为：左→明るい道、右→音のほうに、直进→ドアを开ける。最后第四次岔路选择“直进→もう降りてやる”即可。

请问小编《牧场物语》中“贤者系列”的道具如何获得呢？

广州 何嘉慧

“贤者系列”的道具都可在冰之国的商人处购得。部分道具有特定的获得条件，具体如下：

道具名	售价	获得条件
贤者のクワ	50000	持有“オリハルクワ”
贤者のじょうろ	50000	持有“オリハルじょうろ”
贤者のカマ	75000	持有“职人のカマ”
贤者のオノ	75000	持有“职人のオノ”
贤者のハンマ–	75000	持有“职人のハンマ–”
贤者の乳しぼり器	75000	持有“职人の乳しぼり器”
贤者の毛がりバサミ	75000	持有“职人の毛がりバサミ”
贤者のブラシ	75000	持有“职人のブラシ”

PSV版《信长之野望 创造》与家用机版有什么不同吗？是否像之前《三国志12》和《三国志12PK》那样有独占要素？

Email 世良田

很遗憾，这次的《信长之野望 创造》除了对应触摸操作和可以用摄像头拍照作为武将头像外，其他方面与家用机版并无区别，甚至连奖杯列表都与PS3版共用一套。家用机版在更新5月29日配信的1.04/1.05补丁后，系统上的微调也会与PSV版保持一致了。

《Persona Q》迷宫里的时钟，是要穿过一次才算开启么？另外本作战斗强调打弱点，但早期没有回SP的药，如何解决？

天津 雪风

一般都是从对面穿回来以后才开通，只调查但不穿过的话是没用的。这作魔法

只言片语 欣赏小岛秀夫和山内一典，认真的男人最有魅力啊！（汕头 Melmen）

续航能力差，尽量先用带属性的物理技能打弱点，然后无消耗使用魔法。队伍里带上玲和善，他们有回复魔法，而且走路会自动回SP，能大幅延长续航。

最近买了港版中文的《苍翼默示录 刻之幻影》，但发现故事模式是全英文语音，找了半天也没发现怎么改成日文。求救啊！难道是要上PSN商店去买DLC吗？

上海 刘璐

非常抱歉地通知您，港版中文的故事模式只有英文语音，不管你做什么都无法更改。另外DLC中的语音内容是角色战斗时的各种系统音，跟故事模式中的语音没有关系。

请问3DS里的《レコチョク》和《だるめしスポ–ツ店》是什么？有什么用吗？好像是某次连Wi–Fi的时候下载的。

北京 阿龙

前者是音乐服务软件，本体免费，下载音乐付费；后者是任天堂本社的一款棒球主题下载游戏，本体同样免费，但想玩里面包含的各种棒球游戏就需要付费了，不过可以通过完成任务、或与店主讨价还价来降低实际售价。每当e商店更新免费的软件/游戏后，3DS的主界面就会出现礼盒图标，打开后根据玩家的选择决定下载与否。

PSV的“《工作室》系列”作品的掉帧、读盘问题严重吗？

泉州 郑焜墉

最近恰好玩了《爱夏的工作室 加强版 黄昏大地的炼金术士》，其掉帧和读盘慢的问题都非常突出，这多少会影响到玩家游戏时的心情。目前还没有更新补丁解决这一问题，所以想玩本作的玩家就必须克服这一障碍了。

请问“すれちがいMii广场”里的“すれちがい传说”怎么玩啊？一进入就是我的Mii形象被抓，然后就没有了。求帮助！

北京 王云龙

这个小游戏需要你先跟其他3DS玩家发生邂逅，然后用他们的Mii形象来踏破关卡，目标就是救出自己。《掌机王SP》第173辑的“三次元空间”栏目有简单介绍，想顺利通关推荐参考《3DS专辑》第2辑上半夏做的攻略。

3DS的中文游戏是在什么版本的机子上运行的？以后会不会出“日版中文”这样的游戏？如果没有，那岂不是要重新买一台可以玩中文游戏的机子咯？

南宁 李仕政

目前大多数实体版的中文游戏都是港版的，只能在港版3DS上运行。不过自从2013年12月推出了《纸片马里奥》的中文版之后，也许久都没有中文游戏了，直到最近才放出了一款汉化的下载游戏。至于你所说的“日版中文”也并非完全没有可能，之前在日服e商店上放出的下载游戏《快餐危机》，便是内置中、英、日三国语言。不过这样的游戏以后会不会增加，那就真的不好说了……

PSV卡带版游戏的线上通行证怎么弄？是否需要钱？据说只能使用一次？

安吉 凌志云

一般来说，PSV卡带版都会自带线上通行证的激活码，是不需要额外付钱的，只要在PS商店里触碰右下角的“…”图标后选择第一个选项并输入12位密码即可。这个激活码的确只能使用一次，如果你购买的是激活码已经被用掉了的二手游戏的话，就只能在PS商店里花钱购买激活码了，在PS商店里的“追加アイテム”一栏里找到指定游戏后就能点击购买了，一般来说价格在1000日元左右。



▲图中为日服《暗魂献祭Delta》的线上通行证。

交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

张毅　昵称：GHOST

性别：男　年龄：28
拥有掌机：PSV、3DS
喜欢的游戏：《GTA》、《MGS》
地址：陕西省汉中市汉台区将坛西路园林绿化管理处
邮编：723000　QQ：165317073
Email：ghoster7750@gmail.com
电话：18691625070
想说的话：求交友，求认识。

黎洁莹　昵称：Huminori

性别：女　年龄：16
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《初音》
地址：广东省江门市新会区会城街道深源里52座304号
邮编：529100　QQ：1252502562
Email：1252502562@qq.com
电话：13437332278
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

潘辛烨　昵称：nero

性别：男　年龄：24
拥有掌机：PSV、3DS、PSP
喜欢的游戏：《MH》、《轨迹》
地址：江苏省苏州市工业园区葑谊新村10幢503
邮编：215006　QQ：1132142020
Email：1132142020@qq.com
电话：13285112132
想说的话：祝工作顺利，《掌机王SP》越做越大。

李方驰　昵称：2B

性别：男　年龄：15
拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋》、《战神》、《星之卡比》
地址：浙江省湖州市德清县乾元镇丁家弄51号101室
邮编：313216　QQ：1981254714
Email：1981254714@qq.com
电话：0572-8420129
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

诸华鸿　昵称：Entropy

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MH》、《MGS》、《尸体派对》
地址：江苏省常州市武进区横林镇顺庄诸家塘199号
邮编：213101　QQ：1374601911
Email：1374601911@qq.com
电话：15189719925
想说的话：希望得到PSV来玩《暗魂献祭》。

只言片语　《跨过我的尸体2》有很多新要素啊，期待！（广州 杨洪）

丁大为

昵称：小子

性别：男　　年龄：36

拥有掌机：GB、GBC、GBA SP、PSP

喜欢的游戏：《MH》、《口袋》

地址：河北省承德市双桥区西大街粮市小区工商行回迁楼4号楼3单元106号

邮编：067000

电话：13031416833

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

蒋一民

昵称：ミクジ

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《MH》、《轨迹》

地址：浙江省杭州市西湖区转塘镇凌家桥村46号

邮编：310024

Email：godj1994@hotmail.com

电话：15158088958

想说的话：绅士一只，よろしく！

熊昊

昵称：十神白夜

性别：男　　年龄：14

拥有掌机：3DS、PSP、PSV

喜欢的游戏：《MHP》、《弹丸论破》

地址：江西省南昌市青山湖区上海路住宅小区11栋一单元201号

邮编：330029　　QQ：739802469

Email：739802469@qq.com

电话：18679135318

想说的话：《掌机王SP》是我的最爱。

蔡远鹏

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《MH》、《初音》、《大众网球》

地址：新疆伊犁察县68团

邮编：835301　　QQ：970889721

Email：13201101905@163.com

电话：13201101905

想说的话：希望能跟更多的掌机玩家交流。

胡逸阳

昵称：阿lone

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：PSV

喜欢的游戏：《胧村正》、《重力异想世界》、《初音》、《小小大星球》

地址：浙江省宁波市镇海区鼓楼西路58号

邮编：315000　　QQ：549893652

Email：549893652@qq.com

电话：15058022306

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

王璟淳

昵称：幸运哥

性别：男　　年龄：15

拥有掌机：PSV、NDS、PSP

喜欢的游戏：《忍龙》、《战神》、《牧场》

地址：上海市闸北区平顺373弄9号604室

邮编：200435　　QQ：1183543059

电话：021-56796001

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

袁文伟

昵称：鬼讪

性别：男　　年龄：22

拥有掌机：PSP GO

喜欢的游戏：《MH》、《口袋》

地址：浙江省杭州市江干区下沙高教园区学源街998号浙江传媒学院生活区20楼121寝室

邮编：310018　　QQ：469931400

Email：469931400@qq.com

电话：18769194567

想说的话：《掌机王SP》永远是最棒的掌机刊物。

赖洪章

昵称：久远之蓝

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《MH》、《口袋》

地址：广东省廉江市安铺镇安东三巷十二号

邮编：524444　　QQ：44185850

电话：13542065065

想说的话：玩掌机、看动漫、饭AKB的人请加我。

只言片语　看了鲁叔的221辑小编寄语后，我也想入《新·深爱+》的限定主机了。（台州 白石黑玉）



乌冬

◆《MH4G》的发售日终于定在了10月11日，又是和《口袋妖怪》只隔一个月，叫人怎么玩得过来。感觉近年来两个系列的正统作品发售日经常贴在一起，自己有印象的就有《心金·灵银》和《MH3》、《黑·白》和《MHP3》、《X·Y》和《MH4》，这发售周期真是不要太有默契哦，还是说这是什么业界新的不成文规定？

◆说到发售，48G姐妹组合的春季单独演唱会BD也预定在9月推出，本来只打算买HKT的，结果发现BD只有三个组合的完整版，算上这个月底的HKT巡演BD，接下来是钱包要被榨干的节奏……

库玛

●在世界杯决赛凌晨突然被“进球了！”和“赢了！”的叫喊声吵醒，想着说我这个不懂的人干脆也来关心一下比分好了。诶，比起这个结果我更愿意看到萌物队殴打教练饮食习惯不佳队啊（虽然不太可能）。连我这个对足球毫不关心的人居然都在这四年一次的盛事上与全世界的球迷们最后同步了一下，看来我家的隔音效果确实很不行啊……

●和朋友去了厦门玩，鸭肉粥和芒果刨冰什么的好吃得让我泪流满面。但去了传说中的小清新圣地鼓浪屿后，发现刚刚还在各种乱吐乱扔的游客居然瞬间就脏乱的景点中努力地凹着造型，用单反拍出了一张张小清新照片……真是有种不知该从何吐槽起的无力感。OTZ

●昨天朋友发来了自己家新养的猫的照片，跟她聊着聊着我就开始涌现“一会儿就下楼去抓只猫回来养”的冲动，但每次一想到过年回家或者旅游不在家猫没人照顾的情况，这种冲动就又被克服下去了。诶，这样矛盾的我究竟什么时候才能下定决心成为一名优秀的猫奴呢……

胧月

★《变4》的植入广告比当初看《大腕》更别扭，地气十足的花花绿绿与影片基本色调都不搭。新反派有点智商捉鸡，不过对从幼儿园就迷钢锁的我而言（6岁的我甚至还组建过恐龙小队，去死，过去的我去死去死），看到恐龙变形的镜头就足够了。想想商业片的确如此，有人喜欢萌萌哒的新女主，有人觉得李冰冰真给咱中国演员长脸，有人甚至看到香港街景或听到影片中的中文就醉了——大家满足的点各不一样，共同之处就是都很低，谁也别看不起谁。

★在视频部同事的发起下，沉寂许久的《三国杀》竟然又在公司复苏，然后鲁叔就实战表演了如何用5血孙权单挑输给步练师，难度系数基本堪比中国队夺世界杯。

★不看官方数据，三吉彩花和新垣结衣哪个更高？

白菜

□WS卡牌对战简直停不下来。现在部门可以同时开三桌，而且部分沉迷者已经陷入军备竞赛的怪圈，整天惦记着买新卡换战术干死黄旭东……其实个人觉得虽然在兴趣上投钱不为错，但还是应该有个度。这样下去会形成一种不利于身心健康的攀比风气——我的卡好像到了，等我去收个快递先。

□《夜下降生》终于要来了。作为《月姬格斗》一路玩过来的老玩家，按理应该支持一下穿越过来的艾尔特纳姆（紫苑），但最终还是折服在赛特的战斗风格下，帅气天赋简直点满。相信大家看到这段话的时候，本人已经操起手柄在练习了吧。

□换了卡怎么还是赢不了，等我查查WIKI……

马修

◆本辑期间本人的主题是运动健身，因为上辑在通宵熬夜做《年鉴》时不仅仅明显感觉体力大不如前，身体也已明确发出了健康警告。

◆以前曾觉得抽了15年的烟都能戒掉所以坚持运动没问题，但事实上发现，对于我这种忙碌的上班族来说，运动比起戒烟来说的难点在于：前者在于每天都要坚持做什么，而后者只要每天忍着不做什么就可以了，工作一忙起来完全身不由己。这不，截本辑《掌机王SP》的时候，就又中断了好几天。

◆作为四年看一次足球比赛的伪非，虽然没赌球因此没能在德国的胜利上获得一分钱，但还是很高兴，大概是更欣赏德国队那种善于学习和合作精神吧。

◆《战国无双4》终于到了拿秘藏武器的这步环节，别说，玩得还挺有感觉。

◆鉴于游戏专题长期以来的格式化以及本辑主题的同行都已写过不少，于是本辑有关吃的专题就彻头彻尾换了种写法，形式也不是创新，也不求全，但求能给现有的模式来一个突破，好了大家给点掌声，觉得不好各位拍砖也不必客气！

虫无兮

●前阵子在香港某商场有滑子菇的活动，趁着休假的时候就跑过去看了一下。可惜出发前一晚不幸食物中毒，在香港的时候基本上都在拉肚子，即使如此我还是冒死吃下了特制的滑子菇拉面。如果也有其他想要去这个活动的同好，我只能说，在网上能看见的就是全部了，三思。

●食物中毒后过了没几天，又开始莫名其妙地发起了高烧。半夜去了一趟医院，医生对我说这是什么“细菌和病毒混合性感染”。之后莫名其妙地烧了4天，第5天来上班时，觉得同事的面孔都好有新鲜感，我这不是烧傻了吧。

●看完西尾的“《戏言》系列”日文版第一卷，现在正在努力地看“《世界》系列”第一卷，没想到内容如此重口，口味清淡的我有点难以接受啊。两者同是推理小说这点倒是挺出乎意料的。

sienna（美编）

◆这个社会太现实，现实得我措手不及，所以不管什么时候都要好好的爱自己，如果你自己都不爱惜自己别人又怎么会在乎你。

◆最近想明白了很多事情，虽然很不开心，但也算是一种成长。

阿鲁

■为了制作《PSV专辑》的内容，搞了个《英雄战姬》来玩，结果……差点把眼睛给搞瞎。本人自认为视力还算不错的，一玩PSV版的《英雄战姬》才明白，原来我就是个渣渣，分分钟让你明白什么叫没有最小，只有更小的字体，想仔细研究技能？请自配放大镜。界面不优化也就算了，游戏玩起来还卡得要死，有多卡？能把奖杯卡掉、把游戏卡回档，怕不怕？反正我是真怕了，一款原本素质还不错的游戏就这样被糟蹋了，负责移植这游戏的公司真应该好好反省反省。

■对近段时间的天气非常纠结，除了下暴雨就是出大太阳，室外湿气大、温度高，走在外面跟蒸笼似的……于是，我又多了一个宅在家里的借口了。

苍穹

◎世界杯结束了，留下的谈资有很多。西班牙王朝倒塌、五星巴西惨遭血洗、德国战车再捧杯……作为一个逐渐淡出球坛的球迷，个中原因就不细细评析了，不过比赛时的种种倒是再次警醒了我青训体系的重要性。这是一个短期内看不到回报、没有利润的工作，但只要坚持必定会有收获的一天。

◎找朋友借来并通关了两作《枪弹辩驳》，留下的印象非常不错，中文化的质量也很高。虽然文字AVG不是我的狩猎范围，但偶尔接触一下其他领域也是有助于积累经验、自我提升的——身旁突然传来毛老师的欢呼，“《苍翼》要加新角色了，肯定有追加奖杯。”（我摔！）



◆经历过某些才觉得，不管处于什么关系的两个人，相同的人生价值观有多么的重要，不同世界的人，即使再怎么沟通，想法也没办法达到一致，反而会互相觉得对方精神有问题。

◆网上淘蟑螂药，看到某条评论：“赞，太好吃了，刚拿到手就被小伙伴们一人一点分了吃了……”

澄香（美编）

☆努力让自己适应生活中的各种变化，该面对的总是要面对。

☆最近觉得各种忙，忙这忙那居然还有时间忙着网购，又是要剁手的节奏……

掌机王自由谈

栏目主持：马修

“《洛克人》系列”的制作人稻船敬二离开Capcom已久，而在本世代主机上，也不过以VC这种官方模拟器的形式让旧作再见天日。随着稻船敬二亲手打造的《蓝色雷霆闪电枪》——这个实质上继承了《洛克人》血统的游戏的公布，也意味着原有的“《洛克人》系列”在本世代出新作的希望更加渺茫，因此就有系列的爱好者投稿了以下作品。

文 绿豆饼

红色英雄——“《洛克人Zero》系列”回顾

电视游戏发展到今天，犹如大浪淘沙，有的默默无名的小作被淘汰，有的闪光之作昙花一现，就连一些成系列的大作，也因为种种原因成为历史，虽然让人扼腕但却无可奈何，留下的也只剩下曾经的记忆。以下，便是纪念一个经典中的经典——“《洛克人》系列”中的“《Zero》系列”。为了便于叙述，系列下的各作的名字在第一次出现后，也都用“Z+代目”的形式来简写，如初代为《Z1》，2代为《Z2》。

脱胎传承于“《X》系列”



《洛克人》的分支系列相当多，当“《EXE》系列”在任天堂的GBA上大卖之时，《洛克人》的第五个系列——《Zero》也依托于当时如日中天的GBA平台面世，系列的主角是在“《X》系列”里人气非常高的Zero，剧情上则衔接《X6》的其中一个分支结局。

“《洛克人Zero》系列”继承了“《X》系列”的2D横板过关形式，还加入了战斗评价、电子精灵等系统。电子精灵系统可谓是一项创新，分为护士系、动物系、骇客系三种系列，每一种系列都有着不同的功能。护士系与角色的生命值相关，动物系与角色能力增强相关，骇客系则是改变地方状况甚至是战斗评价。玩家可以随时使用自己身上携带的电子精灵获得补给或援助攻击等，让通关变得更容易，不过战斗评价会相对地变低，还能用关卡内收集的能源水晶喂养精灵，让其升级从而增强效果。

而游戏攻击系统上也和“《X》系列”有着不少的差别，“《洛克人Zero》系列”中，Zero变得像X那样会使用蓄力攻击，而且由于Zero的学习机能与X不同，所以

击败 BOSS 后所学的招式不像是 X 那样的攻击方式改变，而是将自身的蓄力攻击变成某种属性的攻击。武器方面，除了 Zero 沉睡前使用的 Z 光剑回归外，还把手炮换成了爆击枪，玩家还能在基地处拿到博士开发的新武器，武器的多样化也是本系列的一大玩点。

人物设定与“《X》系列”有着明显的不同，“《洛克人 Zero》系列”的动物型的机器人设定不再像 X 与元祖系列那样有着童话的味道，反而更有机器人的风格；Zero 等人型机器人则改得更加贴近人类，让人觉得有血有肉，更加帅气十足。

剧情被设定在《X6》后的大约 100 年，Zero 被一位少女雪儿从封印中唤醒，为无辜的雷普利机器人作斗争的故事。和“《X》系列”的战斗理念不同，“《Zero》系列”是为了那些“因能源紧缺而决定处死”的雷普利机器人战斗，玩家所处的阵营也被称为“反抗军”，在无数次的战斗中，Zero 感觉到这一切的背后有个庞大的阴谋正在逐渐浮出水面。

游戏流程以做任务的方式进行，玩家可以在反抗军基地中自由走动，与 NPC 互动，接主线、支线任务，还能自由传送至之前通关过的地区探险，自由度比起“《X》系列”可谓高了不少。下面就从第一作《Zero》开始，重启记忆中爽快的战斗。

2002：洛克人 Zero



“《洛克人 Zero》系列”的第一作，继承了“《X》系列”的动作元素，冲刺、冲刺跳、爬墙等动作依旧保留，Zero 自身则增加了武器熟练度、蓄力攻击元素，武器熟练度根据攻击敌方次数提升，随着武器熟练度提升，武器的攻击段数也随之增加，一定段数后追加蓄力攻击，部分武器在冲刺或跳跃攻击下也能增加熟练度，随之变化的是新的攻击动作。本作的武器有 Z 光剑、爆击枪、三段枪和回旋盾，三段枪是本作的独有武器，除了攻击，空中适当地使用也能成为移动的一种方式，多方向的攻击也使 Zero 的攻击更加灵活。

创新系统电子精灵前面已经说了，需要在关卡内寻得。在《Z1》与《Z2》里，电子精灵都是一次性消耗品，每个精灵使用后就不能再次使用，相当于“死亡”，但有部分精灵的效果是永久存在的。而只有《Z1》里存在的独特且惟一的“稀有系”电子精灵，获得条件非常高。

《Z1》的整体难度偏高，前期要找地方不断地练武器熟练度才能让游戏比较流畅地进行下去。而且 Zero 不像 X 那样有装甲提升能力，只能依靠电子精灵来强化自己，且效果永久性的电子精灵还需要不断地喂养能源水晶升级才能使用，然而某些精灵还需要使用能源水晶与 NPC 互动开路才能获得，更有不少精灵的取得位置非常偏僻，以致角色在变强的路上需要不少的时间。

2003：洛克人 Zero 2



系列第二作，前作的系统全部保留的同时，在其基础上增加了“EX 技能”、“装甲更换”两个新系统，EX 技能要在击败 BOSS 前当前的战斗评价足够才能够学习，使得战斗评价系统不再是个观赏，当 EX 技能获得后可以在状态栏内开启或关闭，这样就不用担心不小心用错招式而受伤了；装甲更换，则是通过在状态栏更换装甲，从而获得不同的能力，当不同的装甲更换后，Zero 的颜色也会随之变化，每个装甲都有相应的取得条件。

武器方面，除了招牌的 Z 光剑与爆击

枪外，回旋盾也得以保留，增加了新武器“锁链枪”，与前作的三段枪相比，锁链枪不仅作为一个武器，还能当作工具使用，可以用来拉障碍物或者让角色悬挂天花板或一些浮空物上左右晃动让 Zero 跳到更远的地方。甚至还可以用某个 BOSS 的 EX 技从敌人身上吸取生命值。这个武器的操作比较有难度，熟悉后可谓上天入地哪都能去，让游戏的自由度得到了更大的提升。

而电子精灵系统比起《Z1》，部分精灵的效果有所优化，升级也更加容易。

值得一提的是状态栏版面的更换，序章的状态栏沿用《Z1》，界面显得比较破烂，Zero 的头像也是战损状态。而在 Zero 回到反抗军恢复后，状态栏焕然一新，而且与以往不同的是，状态栏的头像会随着 Zero 的装甲颜色变化而变化，当时看起来非常新颖。

比起《Z1》，《Z2》的关卡难度难了，但因为增加了新元素与新武器，且电子精灵升级与功能都有优化，使得总体来说难度还是比《Z1》低，但是对武器的掌握，个人感觉比《Z1》其实还是要难一些。

2004：洛克人 Zero 3



“《Zero》系列”第三作，原定是最后一作，所以剧情方面也迎来了整个“《洛克人 Zero》系列”的高潮。

系统方面本作取消了前两作的武器熟练度与《Z2》的装甲变换，改成了“身体部件”，增加了“秘密磁盘”系统与“电子空间”系统，在电子空间内，Zero 身上所没有使用的永久性效果电子精灵的能力都会在该空间内触发，不过也以任务中进入空间降低通关后评价来进行限制。秘密磁盘与前作的精灵类似，在关卡中可以找到，不同的是磁盘需要在通关时或通关后去基地内的博士处解析才能得到里面的内容。

武器方面，除了锁链枪外其他依旧保留，取而代之的是新武器“反冲拐”，反冲拐的性能相当于前两作的结合，操作简单易上手，不仅能推动敌人或障碍物，还能用反冲力让自己弹起来到更高的地方。本作状态栏的布局也因为新加入的元素而重新制作，身体部件替代了《Z2》的装甲变换系统，分为头、身、脚三个部位，每个部位都只能装备一个芯片，前作的属性芯片属于身体部位的芯片，更换不同的属性后，Zero 身上的装甲颜色会随之变色，同时头像也会即时变颜色。头、脚部位的芯片除了击败某些 BOSS 后能获得，不过大部分还是需要解析磁盘才能获得。

电子精灵比起前两作有了更大的进步，除了三个系别外，玩家还能用能源水晶改变精灵的类型，分为融合型与卫星型。融合型与前作精灵的性质一样，使用后不能再使用，卫星型则是让精灵跟在 Zero 身边，此时的 Zero 获得与其融合后的能力，最多能装备 2 个卫星型精灵。值得一提的是，使用卫星型精灵不会对战斗评价产生影响，让 EX 技能的取得难度更简单了。不过不是所有精灵都能转化成融合型与卫星型，大部分精灵只能是卫星型或融合型，不过这样的改进也让 Zero 作战更加轻松了。

《Z3》难度比前两作降低了不少，新的系统让游戏整体得到了简化。电子精灵系统的加强与电子空间的加入更加体现出了《Z3》的主线关键词——电子精灵。四天王中惟一战死的隐将也藉由电子空间这个平台与 Zero 再战，让隐将的 FANS 抹了一把泪。

2005：洛克人 Zero 4



虽然《Z3》已经原定为系列的终结之作，

但由于玩家们的呼声太高，所以第四作还是为此诞生，也成为了系列真正的收尾作。

游戏整体风格与前三作比起来有着很大的变化——取消了属性芯片、加入了类似装甲更换的芯片系统、电子精灵系统改革、传统的 4 个武器变为 3 个武器、游戏难度可以自由选择、天气系统。Zero 所在的反抗军基地也不再是过去的建筑物，变成了车队，剧情里还遇上了系列中极少次数出现的人类。

这一作取消了属性芯片，改为由 EX 技能附加属性攻击，使得玩家对 EX 技需求性提高，让 EX 技能更被重视，但本作中 EX 技能的获得机制，又使得 EX 入手更加困难。

芯片系统可以说结合了《Z3》的身体部件与《Z2》的装甲变换，通过从杂兵身上掉落的零件合成获得芯片，芯片的合成方案可以通过与 NPC 互动获得，装备部位依然是头、身、脚，装备芯片的多样效果则为玩家提供了更多的选择。

电子精灵与前三作的完全不一样，直接由 1 个精灵代表着 3 个系精灵的能力，通过喂养能源水晶升级，只要开启了相应的效果，Zero 就会得到相应的加强，就像《Z3》的卫星型精灵一样，融合型不复存在。

天气系统是该作攻略关卡的核心系统，任务出发前，可以让传送员更改所有区域的天气，由于不同天气下关卡的部分细节不同，使得攻略难度也会有所变更，甚至能影响 BOSS 战。

武器方面，Z 光剑与爆击枪依旧保留，附加的武器只有一个拳套，虽说看着少，但有了这个武器其实等于有了千千万万把武器——因为这个武器就是用来抢敌人武器的，甚至部分敌人身上能抢到两种武器，某些关卡的障碍物还能用拳套来徒手拆掉，被抢走武器的敌人则直接毙命，真的是一个非常好用的武器。而且抢来的武器用得不顺手还可以丢掉，因此哪个敌人的武器最实用，也是玩家当时探索讨论的要点。

《Z4》的难度比起《Z3》有着明显的提升，不过有了难度选择，倒也不至于让新手玩得不舒服，整体的大变化让玩家们眼前一亮：《X6》环境系统在本作回归、让作战方式眼花缭乱的新武器拳套以及电子精灵简易化等都大受好评，剧情上用了非 Zero 自己的故事来进行展开，和前三作也不同的是：最终 BOSS 战也用了少有的时间限制战斗，让战斗更加紧张刺激。



▲“《洛克人 Zero》系列”的 4 作都推出在 GBA 平台上，2010 年，NDS 平台发售了系列的合集。

“《洛克人 Zero》系列”能取得成功，不仅是人设和剧情的安排，当时把这个横版 ACT 放到 GBA 平台上也是一个明智的选择，使游戏性得到了非常大的发挥。回顾起来，系列的每一作玩起来都是动作流畅，斩击杀敌的特效也做得非常好，尽管每作刚开始玩都会有点难度，但只要完全熟悉了关卡地形后，就算不强化自身基本也能顺利通关，甚至可以去挑战行云流水般的最速挑战。各种收集要素也让这个系列有了很大的耐玩性。尽管原定的最终作《Z3》因为玩家的呼声使得《Z4》诞生，但《Z4》最后的结局却把玩家对第 5 作的期待直接浇灭。不过这并不影响“《Zero》系列”在《洛克人》整个系列中的人气和地位，而《Z5》，就成为 FANS 心中永远的传说吧！

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

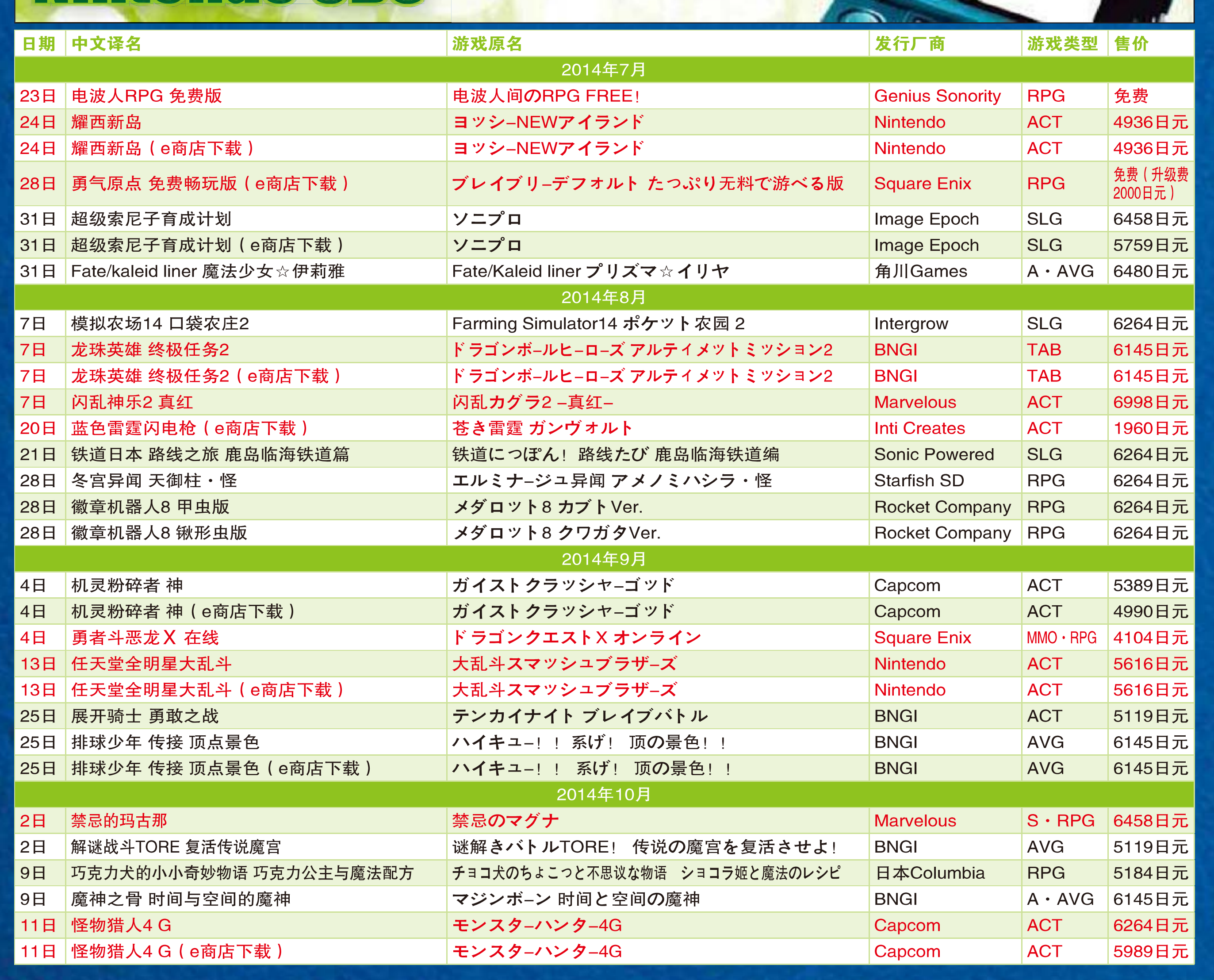
掌机游戏综合发售表

《跨过我的尸体2》日文版已于17日发售，近期焦点就不多做介绍了，本作中文版将于8月13日面世，不急着开坑的玩家可以稍作等待。日版《耀西新岛》敲定发售日，本书的Vol.220上做过其美版攻略，卡关的玩家可加以参考。新公布游戏中3DS版《勇者斗恶龙X 在线》和PSV版《电击文库 战斗巅峰》都算比较重头的，想想SEGA当年也是格斗大户，自从走上卖萌这条不归路后，连FTG都萌得要死。

栏目主持 胧月

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。



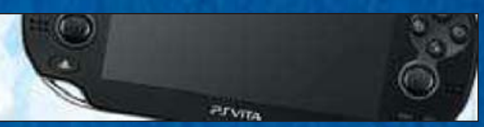
Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年7月			
23日	电波人RPG 免费版	电波人间のRPG FREE!	Genius Sonority	RPG	免费
24日	耀西新岛	ヨッシ-NEWアイランド	Nintendo	ACT	4936日元
24日	耀西新岛（e商店下载）	ヨッシ-NEWアイランド	Nintendo	ACT	4936日元
28日	勇气原点 免费畅玩版（e商店下载）	ブレイブリ-デフォルト たっぷり无料で游べる版	Square Enix	RPG	免费（升级费2000日元）
31日	超级索尼子育成计划	ソニプロ	Image Epoch	SLG	6458日元
31日	超级索尼子育成计划（e商店下载）	ソニプロ	Image Epoch	SLG	5759日元
31日	Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅	Fate/Kaleid liner プリズマ☆イリヤ	角川Games	A・AVG	6480日元
		2014年8月			
7日	模拟农场14 口袋农庄2	Farming Simulator14 ポケット农园 2	Intergrow	SLG	6264日元
7日	龙珠英雄 终极任务2	ドラゴンボ-ルヒ-ロ-ズ アルティメットミッション2	BNGI	TAB	6145日元
7日	龙珠英雄 终极任务2（e商店下载）	ドラゴンボ-ルヒ-ロ-ズ アルティメットミッション2	BNGI	TAB	6145日元
7日	闪乱神乐2 真红	闪乱カグラ2 -真红-	Marvelous	ACT	6998日元
20日	蓝色雷霆闪电枪（e商店下载）	苍き雷霆 ガンヴォルト	Inti Creates	ACT	1960日元
21日	铁道日本 路线之旅 鹿岛临海铁道篇	铁道にっぽん！ 路线たび 鹿岛临海铁道编	Sonic Powered	SLG	6264日元
28日	冬宫异闻 天御柱・怪	エルミナ-ジュ异闻 アメノミハシラ・怪	Starfish SD	RPG	6264日元
28日	徽章机器人8 甲虫版	メダロット8 カブトVer.	Rocket Company	RPG	6264日元
28日	徽章机器人8 锹形虫版	メダロット8 クワガタVer.	Rocket Company	RPG	6264日元
		2014年9月			
4日	机灵粉碎者 神	ガイストクラッシャ-ゴッド	Capcom	ACT	5389日元
4日	机灵粉碎者 神（e商店下载）	ガイストクラッシャ-ゴッド	Capcom	ACT	4990日元
4日	勇者斗恶龙X 在线	ドラゴンクエストX オンライン	Square Enix	MMO・RPG	4104日元
13日	任天堂全明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザ-ズ	Nintendo	ACT	5616日元
13日	任天堂全明星大乱斗（e商店下载）	大乱斗スマッシュブラザ-ズ	Nintendo	ACT	5616日元
25日	展开骑士 勇敢之战	テンカイナイト ブレイブバトル	BNGI	ACT	5119日元
25日	排球少年 传接 顶点景色	ハイキュ-！！ 系げ！ 顶の景色！！	BNGI	AVG	6145日元
25日	排球少年 传接 顶点景色（e商店下载）	ハイキュ-！！ 系げ！ 顶の景色！！	BNGI	AVG	6145日元
		2014年10月			
2日	禁忌的玛古那	禁忌のマグナ	Marvelous	S・RPG	6458日元
2日	解谜战斗TORE 复活传说魔宫	谜解きバトルTORE！ 传说の魔宫を复活させよ！	BNGI	AVG	5119日元
9日	巧克力犬的小小奇妙物语 巧克力公主与魔法配方	チョコ犬のちょこっと不思议な物语 ショコラ姫と魔法のレシピ	日本Columbia	RPG	5184日元
9日	魔神之骨 时间与空间的魔神	マジンボ-ン 时间と空间の魔神	BNGI	A・AVG	6145日元
11日	怪物猎人4 G	モンスタ-ハンタ-4G	Capcom	ACT	6264日元
11日	怪物猎人4 G（e商店下载）	モンスタ-ハンタ-4G	Capcom	ACT	5989日元

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年7月			
31日	魔女王	魔女王	QuinRose	AVG	6480日元
		2014年8月			
7日	里语 薄樱鬼 晓之旋律	里语 薄樱鬼 ～晓の调べ～	Idea Factory	AVG	6264日元
28日	讨鬼传 极	讨鬼传 极	Koei Tecmo Games	ACT	5184日元
28日	讨鬼传 极（PS商店下载）	讨鬼传 极	Koei Tecmo Games	ACT	4628日元
		2014年9月			
25日	幕末Rock 超魂	幕末Rock 超魂	Marvelous	AVG	5724日元
25日	金色琴弦3 另一片天空 天音学园篇	金色のコルダ3 AnotherSky feat. 天音学园	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元
25日	里见八犬传 滨路姬之记	里见八犬传 滨路姬之记	QuinRose	AVG	6480日元

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2014年7月					
24日	尸体派对 驭血	コープスパーティーブラッドドライブ	5pb.	AVG	7344日元
24日	尸体派对 驭血（PS商店下载）	コープスパーティーブラッドドライブ	5pb.	AVG	6480日元
24日	东京新世录 深渊行动	东京新世录 オペレーションアビス	Cyberfront	RPG	6264日元
24日	东京新世录 深渊行动（PS商店下载）	东京新世录 オペレーションアビス	Cyberfront	RPG	5400日元
31日	光之子（PS商店下载）	チャイルド オブ ライト	Ubisoft	RPG	1598日元
31日	光之子 特别版	チャイルド オブ ライト スペシャルエディション	Ubisoft	RPG	2678日元
31日	解放少女 原罪	解放少女 SIN	5pb.	AVG	7344日元
31日	解放少女 原罪（PS商店下载）	解放少女 SIN	5pb.	AVG	6480日元
2014年8月					
7日	失落次元	ロストディメンション	Furyu	RPG	6782日元
7日	失落次元（PS商店下载）	ロストディメンション	Furyu	RPG	6242日元
7日	真·流行之神	真 流行り神	日本一Software	AVG	6264日元
7日	真·流行之神（PS商店下载）	真 流行り神	日本一Software	AVG	5554日元
13日	跨过我的尸体2（中文版）	俺尸2（暂名）	SCEJA	RPG	售价未定
13日	怪物猎人 边境 G	モンスターハンター フロンティアG	Capcom	ACT	6264日元
14日	CLANNAD	CLANNAD	Prototype	AVG	5184日元
14日	CLANNAD（PS商店下载）	CLANNAD	Prototype	AVG	4300日元
28日	讨鬼传 极	讨鬼传 极	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
28日	讨鬼传 极（PS商店下载）	讨鬼传 极	Koei Tecmo Games	ACT	5554日元
28日	超次元动作 海王星U	超次元アクション ネプテューヌU	Compile Heart	ACT	6458日元
28日	Love Live！ 学园偶像天堂	ラブライブ！ School idol paradise	角川Games	MUG	6998日元
28日	恋爱0千米V	恋爱0キロメートルV	加贺Create	AVG	7344日元
28日	恋爱0千米V（PS商店下载）	恋爱0キロメートルV	Alchemist	AVG	6480日元
28日	迷宫×血统 无限 终极版	迷宫クロスブラッド インフィニティ Ultimate	5pb.	RPG	4104日元
28日	迷宫×血统 无限 终极版（PS商店下载）	迷宫クロスブラッド インフィニティ Ultimate	5pb.	RPG	4104日元
2014年9月					
4日	行尸走肉	ウォーキング·デッド	Square Enix	AVG	5378日元
4日	行尸走肉（PS商店下载）	ウォーキング·デッド	Square Enix	AVG	4298日元
11日	锁链战记V	チェインクロニクルV	SEGA	RPG	4298日元
25日	英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	英雄传说 闪の轨迹 Ⅱ	Falcom	RPG	7344日元
25日	模拟农场14 口袋农庄2	Farming Simulator14 ポケット农园 2	Intergrow	SLG	6264日元
25日	绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章	绝对绝望少女 ダンガンロンパ AnotherEpisode	Spike Chunsoft	A·AVG	7020日元
25日	幕末Rock 超魂	幕末Rock 超魂	Marvelous	AVG	6264日元
25日	迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印	ダンジョントラベラーズ2 王立图书馆とマモノの封印	Aquaplus	RPG	6264日元
25日	迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印（PS商店下载）	ダンジョントラベラーズ2 王立图书馆とマモノの封印	Aquaplus	RPG	51541日元
2014年10月					
23日	超级英雄世纪	スーパーヒーロージェネレーション	BNGI	SLG	7171日元
23日	超级英雄世纪（PS商店下载）	スーパーヒーロージェネレーション	BNGI	SLG	7171日元
30日	展翅苍穹 巡游标记	この大空に、翼をひろげて クルーズ サイン	5pb.	AVG	7344日元
30日	展翅苍穹 巡游标记（PS商店下载）	この大空に、翼をひろげて クルーズ サイン	5pb.	AVG	6480日元
2014年11月					
27日	Fate/hollow ataraxia	フェイト/ホロウ アタラクシア	角川Games	AVG	6480日元
2014年夏					
未定	学园天堂2 双重喧嚣	学园ヘヴン2 ～DOUBLE SCRAMBLE！～	Prototype	AVG	售价未定



真·流行之神

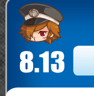
8.7 ◆日本一Software◆AVG◆6264日元 PSV 期待度 B







《流行之神》是较为深度向的文字冒险游戏，以世间知名的都市传说为题材，编织出亦真亦假、令人毛骨悚然的恐怖故事。文字密度大，配图精致的同时，胆识点数与推理系统均让其拥有高于同类作品的游戏难度。这次的剧本构架摒弃了一贯的连环小故事，而采用一条主线多条分支，更接近《恐怖惊魂夜》。



怪物猎人 边境 G

8.13 ◆Capcom◆ACT◆6264日元 PSV 期待度 A






PSV平台的《MH》千呼万唤始出来，尽管这不是高投入的原创新作，但运营多年的老招牌有着相应的沉厚底蕴，耐玩程度堪称系列的掌机版之最。游戏的存档和月费均可跟PS3版通用，允许跨平台联机，遗憾的是本作不支持单机游戏和局域网联机，玩家必须时刻保持良好的Wi-Fi网络环境。

DVD光盘 内容导视

任天堂网络直播会

世界传说 Reve Unitia
勇者斗恶龙X 在线

禁忌的玛古那
怪物猎人4 G







游戏展望台

怪物猎人4 G
勇者斗恶龙X 在线
排球少年 传接 顶点景色
闪乱神乐2 真红

Fate/Kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅
蓝色雷霆闪电枪
迷宫×血统 无限 终极版
绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章
迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印
超次元动作 海王星U



新作特搜队

萤火虫日记
太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险
妖怪手表2 元祖・本家





本辑《口袋光环》有奖问答题目

在新作特搜队的《萤火虫日记》中，以下哪种颜色并非萤火虫的颜色？

A.黄色　　B.绿色　　C.紫色



PSV硬壳包

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2014年8月22日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第226辑上公布，敬请关注。

（非特等奖奖品均为参考图，颜色以实物为准）

特等奖



1名 《刀剑神域》2WT半身抱枕

一等奖



10名 《刀剑神域》简体中文版第13卷

二等奖



2名 《刀剑神域》棒球帽

三等奖



5名 《刀剑神域》文件夹

《掌机王SP》第222辑中奖名单

一等奖1名 任天堂俱乐部路易年限定 路易3DS LL 收纳包&拼图套装

城市	姓名
桐乡市	徐锦程

二等奖2名：掌机硬壳包

城市	姓名
长春市	刘忠泽
桂林市	卢炳辰

三等奖3名：掌机周边

城市	姓名
苍南市	刘溪
上海市	王菁益
惠州市	邹明泽

《掌机王SP》第222辑DVD问答—中奖名单



3名 3DS LL硬壳包

城市	姓名
天津市	刘垚
青岛市	党政
湖北市	赵雪枫

答案：B

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931—4867606或发Email至pgking@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931—4867606，Email：pgking@263.net

口袋玩家 VOL.79

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、卡片、小说……

研究所

口袋妖怪详尽分析——从神篇（1）

本辑开始分析从神，从急冻鸟、火焰鸟和雷电鸟这关东三神鸟开始。

游戏看台

口袋妖怪艺术学院

介绍这款从最基础教学的绘画软件以及心得。

研究所

《口袋妖怪 X・Y》好感度系统小探究

全面研究第六世代新增的好感度系统。

制作人频道

GB与口袋妖怪的发展历程

通过《口袋妖怪》制作人的GB 25周年访谈，从开发者的角度来认识一下Gameboy，感受其与“《口袋》系列”的共同成长史。

口袋卡片

新手向轮唱卡组教程

用官方OL平台赠送卡组组成卡组，面向新手介绍卡组诸卡的特征和卡组的组成。

光盘收录

《Ω红宝石・α蓝宝石》最新预告片、2014剧场版OVA《矿国的公主・迪安茜》以及《宠物小精灵AG》动画





电子版购买地址：koudai.dooland.com 或扫描二维码登陆购买，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks 等终端阅读。

7 月 30 日，全国上市！

下辑预告

《掌机王 SP》Vol.225

8 月 25 日 全国上市

全彩 288 页 +DVD 光盘

攻略透解

- PSV 跨过我的尸体 2
- PSV 真・流行之神
- PSV 失落次元
- 3DS 闪乱神乐 真红

掌机王光盘定价：19.8 元